家用电脑与游戏机



Computer & Game

2000-1

世纪回顾：二十世纪十大最具影响力的电脑产品

千禧特报：2000年国外最期待作品前瞻

主题公园世界
创世纪Ⅸ升腾
雷神之锤Ⅲ竞技场
古墓丽影：最终启示录
法老王
时空之轮
赛普特拉战记
雷曼Ⅱ胜利大逃亡

玩家沙龙：女性话题
DDR 热舞地毯
创新 WebCam Go
Marvel G400-TV
7款 GeForce256 对比测试

中文版
主题公园世界

ISSN 1005-6793



01
9 771005 679003

新天地首部买断式价格体系游戏巨片

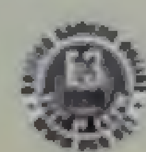
《铁路大亨II中文版》现已全面上市



它将使你的足迹遍及世界五大洲，它会领你进入两个世纪的人类铁路发展史。无论是在1804年，还是2000年，你都将有机会从一位一文不名的铁路劳工变为权势一时的百万富翁，从一名普普通通的公司雇员变为一位拥有自己铁路帝国的终极铁路大亨！

《铁路大亨 II》把你带回到人类历史上这个里程碑的时代。你将成为自己拥有铁路公司的董事长，你的职责就是要比竞争对手做得更好，更快，而且绝对要更精明。通过你的不懈努力，筑造起庞大的铁路帝国，成为一名不折不扣的铁路巨子。并且，你还将有机会一展你的理财能力，上演一次次漂亮的股票战和兼并战，实现跨国经营，把你的势力范围扩展到风云变换的全球市场！《铁路大亨 II》带给你的不仅仅是游戏时的喜悦，那种空前的成就感也许是你从其它游戏中体会不到的。

买断版权，完全汉化，
新天地圣诞献礼！



E3官方经营模拟游戏大奖



新天地再次推出大抽奖！
新天地中宇科技携手创意生活

完整光盘版超值价位出击：25元

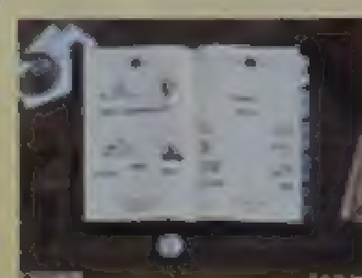
S3野人四代 3D 图形加速卡
SP-801/804 3D PCI 声卡



丰富的时代背景和机车类型——从1804至2020年，你可以领略到早期蒸汽机车铁路的发展，柴油机车的力量及电力火车摩登时代的不同风采。60多种机车和34类货物供你尽情选择。



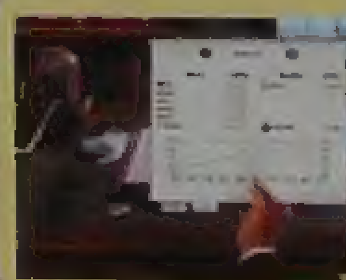
令人叫绝3D图形系统——运行于1024x768 下的高精度图像，真切的地形地貌尽收眼底，所有地图都基于美国地质勘测部门发布的卫星图片。还可任意旋转地图，更好的视察所有资源。



更多的大亨，更多的助手——从奥托·凡·俾斯麦到威廉·威尔赖特、詹天佑，你可以随意扮演40位董事长人选中的任何一个。更有40位各具独特本领的经理助你飞黄腾达。

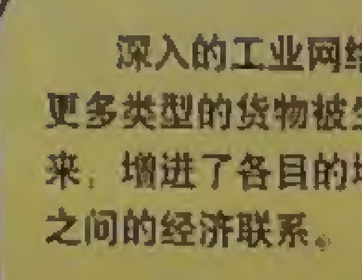


丰富多采的游戏模式——18个各具挑战的任务模式，还提供无经济模式，可任选世界上所有时期和资源的"沙盒"模式，更可支持乐趣无穷的局域网和Internet多人游戏。



更为强大的金融市场体系——变化莫测的股票市场，完全贴近现实世界，可买空卖空，进行兼并。

深入的工业网络——更多类型的货物被生产出来，增进了各目的地城市之间的经济联系。



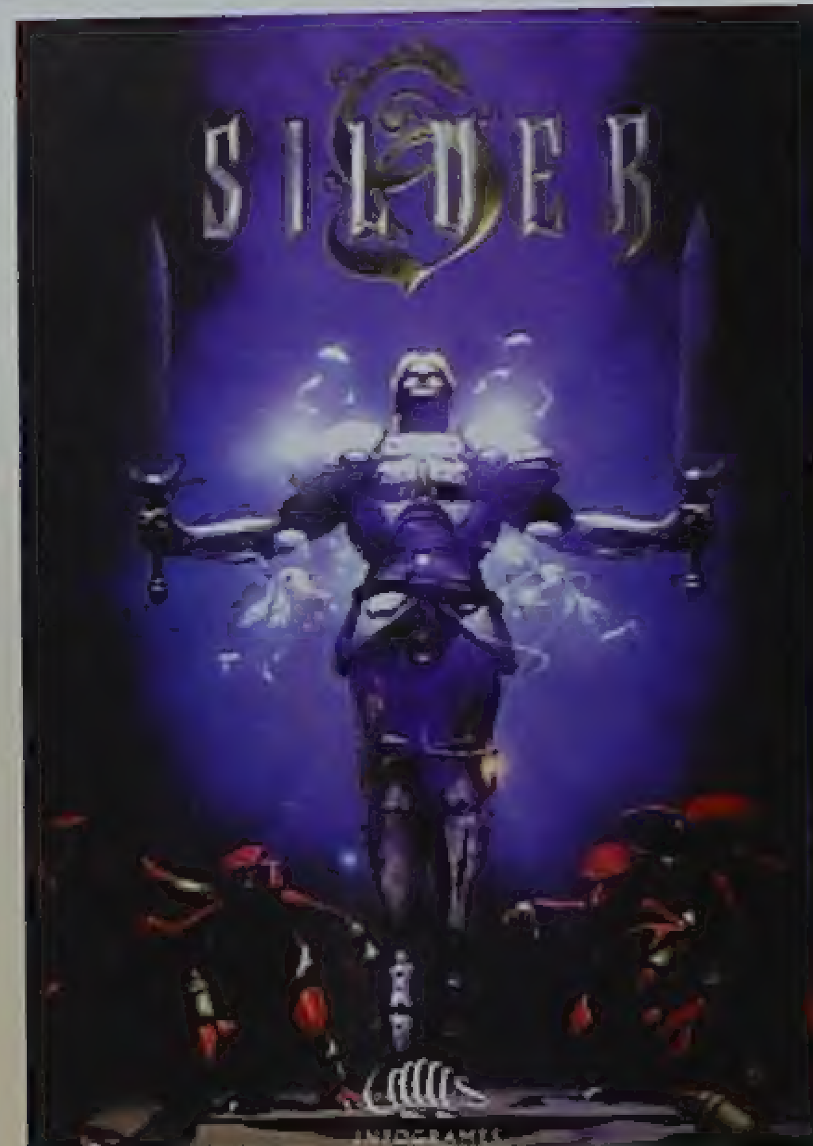


《银色幻想——中文版》

FF7 的精彩故事架构 + Diablo 的淋漓快感 = 《银色幻想》



浪漫的爱情故事，邪不胜正的永恒主题，一如神话中王子公主的美丽传说





大众化配置，不需3D加速卡



《最终幻想VII》般细腻的画面效果，超过200个的中世纪欧式场景风格各异

完整中文光盘版，双CD 50元



英文语音，中文字幕，轻松上手，操作简单



50个个性分明的互动人物角色，独具特色的卡通化外型，五位主要人物任你选择操纵



《鬼屋魔影》系列的制作组担纲制作，决无"踩地雷"式设计



《暗黑破坏神》式战斗方法，一个按键加上一支鼠标，就可使用多种必杀技和魔法与敌人格斗

参加新天地贺千禧经典收藏大行动

十万元大抽奖等着您！



SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部
传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119　188



世纪之交，共贺千禧！超值珍藏，回馈玩家！

新天地贺千禧经典收藏大行动

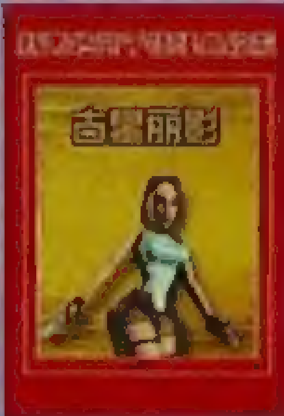
10款忍不可不玩的新天地经典游戏一网打

世纪之交，2000年正在以矫健的步伐向我们一天天的走来，一个新的世纪即将到来。北京新天地互动多媒体技术有限公司，诞生于20世纪末一个平平常常的日子里，两年多来，我们历经了多少风风雨雨，从一个呀呀学语的婴儿逐渐成长为国内一名颇具实力的游戏软件发行巨人。我们无法忘记这两年中来自无数玩家的热心支持和鼓励，我们力求在每个平常日子里，为您带来不平常的惊喜，新天地人的追求永远不会改变——为所有热爱生活、热爱游戏的人们提供更优秀的软件，更周到的服务。

如今，新天地互动多媒体将与您一起迎接并庆贺2000年的到来，为酬谢全国玩家两年来对我们的支持与爱护，也为提供给大家一次超值收藏新天地经典游戏的大好时机，我们特别联合万众合力科技有限责任公司、晶合顺达计算机有限责任公司和育碟苑科技发展有限公司推出了这次"贺千禧经典收藏大行动"。它包容了新天地发行的10个最为经典热门的游戏软件，并将以绝对超值的价位奉献给您。此外，我们还准备了总价值达10万元的各类奖品，让您在收藏经典游戏的同时还有机会获得更意外的惊喜。

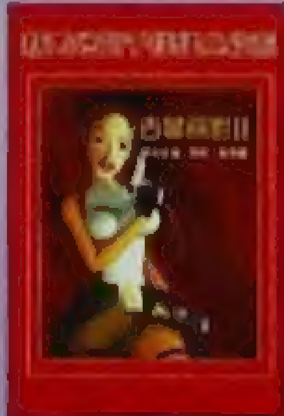
2000年1月15日隆重登场！

《古墓丽影I》



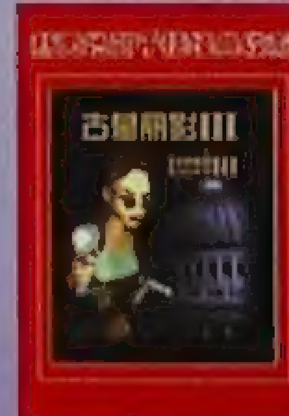
原价：148元
千禧收藏价：
35元

《古墓丽影II》



原价：148元
千禧收藏价：
35元

《古墓丽影III》



原价：148元
千禧收藏价：
50元

《盟军敢死队：深入敌后—中文版》



原价：148元
千禧收藏价：
50元

《盟军敢死队：使命召唤—中文版》



原价：50元
千禧收藏价：
35元

《魔法师传奇—中文版》



原价：50元
千禧收藏价：
35元

《过山车大亨—中文版》



原价：50元
千禧收藏价：
35元

《足球万岁》

原价：50元
千禧收藏价：
35元



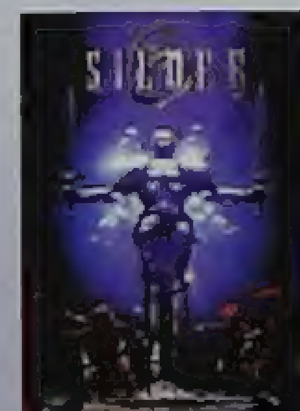
《虚拟人生—中文版》



贺千禧特别推荐
千禧收藏价：
35元

《银色幻想——中文版》

贺千禧特别推荐
千禧收藏价：
双CD50元



新天地贺千禧经典收藏大抽奖

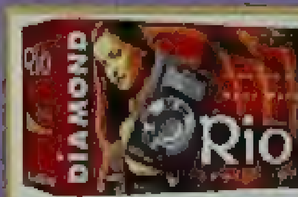
特等奖：2名 索尼Playstation 2 DVD 游戏机一台



一等奖：5名 柯达 DC-210 Plus 数码相机一台



二等奖：10名 帝盟 Rio MP3 随身听一台



三等奖：30名 原装美版进口金属盒装《雷神竞技场——精英版》一套



纪念奖：300名 新天地经典珍藏系列套装一套

寄回用户卡便可参加抽奖，截止日期：2000年4月30日

总价值10万元

SunTendy
地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部
传真:(010) 62862036 电话:(010) 62862038-119 188

协办单位：
北京万众合力科技有限责任公司 62510131
晶合顺达计算机有限责任公司 82634088
北京育碟苑科技发展有限公司 82613830

世纪之交，共贺千禧！超值珍藏，回馈玩家！

七国演义 II

群魔乱舞

完全中文版 148元 2000年元月上市

一款完全由国人制作的经营模拟类游戏

融合“帝国时代”的宏伟战争和“凯撒大帝”的城市经营

1999年元月上市

—— 玩 偶 世 家 ——

时空英雄

讲述勇敢的骑士穿越时空，改变命运对抗邪恶黑骑士的复仇传奇

游戏概念类似著名游戏《赛尔达64》，电脑上稀有的动作角色扮演新作

根据欧洲风靡的玩具造型“玩偶世家（Playmobil®）”设计制作游戏角色造型

50多个角色，14个世界，40种不同的场景造就的玩偶梦幻世界

完全三维制作的角色，充分保留玩具原味，更增添几分动感和活力。

精心设计的魔法系统和武器系统，对抗各种法力强大的敌人。

网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com



上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

世纪末类似“最终幻想”的角色扮演超强作

赛普特拉战记

创 世 神 话



数百个精心绘制的三维场景，体验巨大完整的原创世界



长达15个章节迭宕起伏，惊心动魄的故事，超过100小时的游戏时间



8个不同背景，动机和本领各异的伙伴可供选择



魄力十足的即时回合作战方式，享受华丽震撼的魔法效果



148元

2000年1月 国内强劲上市

明天的明天的明天

1999年12月31日这一天，你在做什么？也许大家在看到这期杂志的时候，那难忘的时刻已经成为永久的记忆，但是对正在写这篇卷首的我来说，却是即将发生在明天的明天的明天的事情。^_^

石子不是预言家，无法猜透在世纪钟声敲响的刹那会有多少人欢呼，但是，可以肯定，这将是一个不眠的夜晚。

不过，在编辑部里，听得最多的世纪末行动却是："我想好好睡个懒觉！"呵呵……别以为这是懒人不负责任的言语，在忙忙碌碌的"家"里，这可是最能引起共鸣的一句话了。

越接近年末，老编小编们的手脚就越是忙个不停，这几乎成了一个定理。这不，热腾腾的世纪增刊刚出炉，跨世纪的新杂志又接踵而至。可怜石子忙得晕头转向，憋了足足几个月的话，竟然一时全想不起来。面对老编语重心长的嘱咐："2000年第一个卷首啊，你可要好好写哦。"心里那个急呀！

突然想起有位朋友曾经说过，刻意的营造总没有随心所语来得自然贴切，写些什么要依心境而断。那么，石子现在的心境怎样？呵呵……当然是很开心，2000年了嘛！虽说下个世纪从2001年开始，但是，时代的脚步却已经很明显地走近前来。也许，我们离空中城市、人造地球、外星移民的时代已经不远了，因为20世纪的科幻书中都曾这样说。而我在很小的时候便期待着：在我已经老掉了牙的时候，做一次异星之旅；或是在有生之年拥有一位仿真的机器人伙伴……于是，对那遥远的明天无限地憧憬。现在，这个"明天"竟然在不经意间来至我们身边，这怎能不令人激动呢？

对明天的明天的明天，我没有太多的要求，毕竟玩着电脑、听着流行乐、捧着漫画书、看着VCD的我，总觉得自己还年轻，特别是在游戏的世界里，会不知不觉地忘记时间。难怪人们都说，热衷于游戏的人无论是何种年龄都会拥有一张年轻的面孔。也许，这就是为什么在这个行业里总有一群活力四射的年轻人的原因。如此一想，石子自己也变得更活力四射了起来。



度过了1999年的"家"，变得更开朗更成熟了，而身为编辑的我们，也都有了新的目标，相信在崭新的一年里，我们将为大家呈献一个更加丰富多彩的"家园"。石子想邀请大家一起来，走进"家"里看一看。

想去睡个懒觉的石子
作于明天的明天的明天之前夜
guyan@fcgm.com.cn

家用电脑与游戏机



COMPUTER & GAME

(总第 65 期)

目　　录

主　　编:赵震东
常务副主编:孙百英
专栏编辑:刘 威　梁华栋　陈明辉
　　　　谷 岩　宋润方　黄 磊
美术编辑:单 非
责任编辑:谷 岩
发行部主任:宋爱华

电　　话:编辑部 010-68728137
发 行 部:010-68728132
广 告 部:010-68728133
传　　真:010-68728134
通 信 处:北京 813 信箱(100037)
业务/稿件:fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱:reader@fcgm.com.cn
WWW 主页:http://www.fcgm.com.cn
捷径公司:(门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)
邮购地址:北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位:科学普及出版社
国内发行:北京市报刊发行局
国外发行代号:1359M
订　　阅:全国各地邮局
刊　　号:ISSN 1005-6793
　　　　CN 11-3450/TP
邮发代号:82-622
印　　刷:北京外文印刷厂
广告许可证:京西工商广字第 0010 号
办公地址:北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)
邮　　编:100037
定　　价:6.80 元

美国1999年度电子和电脑游戏报告

1999年11月下旬，美国参议员Joseph Lieberman与媒体及家庭协会(National Institute on Media and the Family，简称NIMF)共同发布了“1999年度电子和电脑游戏报告”，该报告以外部观察者的身份全面审视了美国的电子电脑游戏业。

报告称，该协会所检查的每一个游戏都具备了娱乐软件等级鉴定(ESRB)，这表明游戏界对公众关注做出了反应，并越来越有自律意识；但报告中也指出，ESRB分级制度与该协会制订的分级制度存在一些差异，其中前者定为“E”级（适合所有人）和“T”级（十岁以上）的游戏中分别有28%和30%不符合该协会的同级标准。此次调查中唯一没有“及格”的是游戏厂商和发行商在因特网上提供游戏DEMO供玩家下载试玩的行为，因为任何孩子都可以通过网络下载那些只有成年人才可以玩的“M”级游戏的DEMO。

NIMF主席Walsh说：“这个报告告诉我们，数以百万计的八到十五岁之间的孩子可以很容易地玩到有暴力内容的电子游戏，并在此之上花费了大量时间。我希望这个报告能够激起业界对电子、电脑游戏中不良内容对孩子影响的重视和研究。”参议员Senator Lieberman也发表声明说：“业界对公众关注做出的反应及互动数字软件协会（IDSA）的努力是值得赞扬的，但问题依然存在。小部分有影响力的公司还在继续制作有很大市场份额且可以被孩子们接触到的含有过度暴力成份的游戏，这些游戏正变得越来越真实，令人感到可怕，比如说QUAKE，它就已经走得太远了。我希望业界立即制定一个最低标准，数字杀手对孩子们的伤害太大了，我们要做的就是减少这种虚拟暴力，而不仅仅是对其定级。”



千禧年互动成就奖前瞻

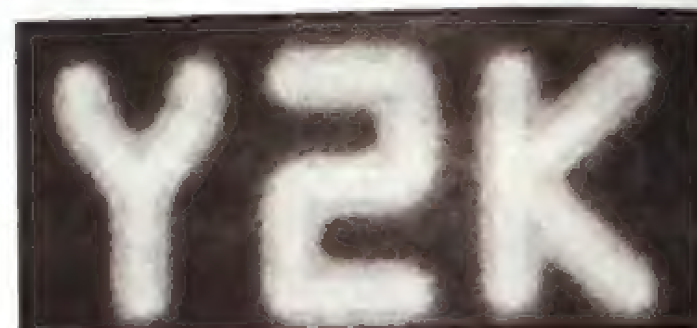
美国互动艺术与科学协会(AIAS)日前宣布，它们将在今年E3大展的第一天（2000年5月11日）举办第三届互动成就奖颁奖典礼。

据透露，只有在1999年3月1日至2000年2月29日之间在北美地区正式发行的游戏才有资格参与此届评奖，总共将颁布29个奖项，其中包括电子游戏、电脑游戏和网络游戏三个部分，还将新增“儿童和家庭年度电子游戏奖”，主要颁给那些适合儿童玩的家庭电视游戏。此外，和前两届一样，颁奖典礼上还会选出一位业界名流并给予其进入游戏名人殿堂的荣誉，前两届入选名人殿堂的分别是日本的Shigeru Miyamoto和美国的Sid Meier。

千年虫游戏

千禧年，千年虫，代表着什么，是世纪末的狂欢还是大笔用于预防危害的资金。你相信吗，这也是最好的娱乐题材啊！以此为主题的电影早已屡见不鲜，又怎么能少了游戏呢！这不，Interplay近日就推出了它们的最新“千年虫恐怖游戏”——Y2K: The Game。

游戏的剧情大概是这样的，玩家将扮演主角Buster，他花钱买下了一幢高科技实验公寓，准备和女友在这里



度过20世纪的最后一天，当时间到了2000年1月1日，由于千年虫问题，公寓内的智能系统出现了问题，Buster要做的就是拼命逃出这幢由自己买下的现代化但却十分危险的公寓。

是不是很有意思，但愿这只是游戏而已！

Infogrames收购GT

1999年11月中旬，集开发制作、发行和销售于一体的互动娱乐软件公司Infogrames宣布，它将投资1.35亿美元以获得GT Interactive的控制权，后者曾以发行《毁灭公爵3D》闻名全球，



而Infogrames亦将因此一跃成为世界上最大的互动娱乐公司之一。

此次收购对双方都是有利而无弊，GT公司在财政、销售和管理方面将得到增强，而Infogrames公司则一下子获得了七个优秀的制作小组，它们是Humongous Entertainment、Cavedog、Single Trac Entertainment、WizardWorks Legend和Reflections等。

通过此次交易，Infogrames扩展了自己的产品提供能力，大大增强了在北美市场的竞争力，GT公司原先的名气也将对Infogrames有所帮助。



预计收购GT后，Infogrames明年的销售成绩将可以达到70亿美元。

EA、AOL携手开辟网络游戏新战场

1999年11月22日，EA(电子艺界)正式宣布进军网络娱乐业，该公司将和美国最大的网络服务商AOL(美国在线)联合行动，两者将建立长达五年的战略伙伴关系，EA将负责AOL游戏频道中所有的游戏内容并保证为后者带来8100万美元的收入。

据悉，两家公司合作后的新游戏站点将在2000年夏正式开放，向玩家提供适合的网络游戏服务，而游戏内容的版权则属于AOL、CompuServe成员、Netcenter、ICQ以及Digital City，EA也将在自家网站上提供类似的内容和服务。该站点将把EA现在和将来的游戏产品进行分类以供玩家选择，从经典老游戏到互动益智游戏，还有各类流行的体育游戏等等，同时还将为AOL的用户设计原创的网络游戏，甚至可能出现类似《网络创世纪》这样的大型多人网络游戏。

另据相关报道，EA同日宣布已经收购了著名网络娱乐开发和发行公司Kesmai，而此前后者正好负责AOL游戏频道的制作，它原本隶属NEWS集团，是世界上第一个图形网络多人游戏《空中武士》的开发者，今后它将成为EA的全资子公司。





韩国举行“星际之主2000”大赛

Blizzard千禧年的第一个游戏赛事已经开始注册报名，此次大赛名为“星际之主2000”(StarCraft Masters 2000)，比赛的赞助和组织者为韩国的



“Knight Bridging”。作为官方的“星际争霸”比赛，此次赛事将分为单人、团队和首次出现的女子组三个组别。每个组别前16名的选手将分享高达33700美元的奖金，单人组玩家还有机会获得诸如MP3播放器、掌上电脑和显示器等奖品。

所有韩国本地和网络玩家都可以在1月5日前通过注册申请参加比赛，而决赛所有比赛选手的旅行、住宿费用都将由比赛主办者承担。单人组初赛在1999年11月15日至2000年1月15日举行，比赛地为Blizzard的



“战网”(Battle.net)，团队组初赛将在韩国各地以现场比赛的形式于1月13日至15日举行。初赛单人组前128名选手、团队组前16队以及女子组前16名将进入最后的决赛，决赛将于2000年1月23日在韩国举行，届时Blizzard也将派员到现场祝贺。

澳大利亚召开游戏开发者会议

1999年11月底，澳大利亚游戏开发者会议(以下简称AGDC)在悉尼召开。澳大利亚目前已成为继美国和英国之后世界第三大游戏软件开发中心(主要指PC游戏)，而此次AGDC也是澳洲的游戏开发者和玩家的首次聚会。

AGDC基本上以美国一年一度的“游戏开发者会议”为蓝本，不同的是还将举办一个展示会以展示该地区最近开发中的产品和技术。澳洲本地的演讲者包括Ratbag制作组（主要作品有Powerslide、Dirt Track Racing等）的Greg Siegele和澳大利亚最大的游戏开发小组Melbourne House(该小组最为中国玩家熟知的作品是《绝地风暴》)的Adam Lancman等。

此届AGDC除会讨论众多游戏开发上的问题外，还将进行有关如何在传统游戏



开发中心以外的地区获得市场运作成功的讨论。

澳洲游戏人此举的目的是希望能通过AGDC来推动本地游戏的开发以及吸引欧美游戏发行公司对本土游戏的注意力。我们有理由相信AGDC会成为像GDC那样的年度会议。

“镰刀怪”闯入“雷神”世界

这些日子以来，全世界游戏玩家的目光都聚焦在《雷神之锤竞技场》上，有意思的是，另一家和id同样著名的“牛蛙”公司的游戏设计师们似乎也迷恋上了“雷神”，为此他们特地为



该游戏制作了一个以自家公司的游戏人物——《地下城守护者》中的大魔王镰刀怪——为形象的Q3人物模型(model),不仅外形一样,连声音都做了配套,制作相当精良。

如果你喜欢在《雷神之锤竞技场》中鏖战,同时又想过一把大魔王瘾的话,不妨去下载这个大约3MB的补丁来试一把。

Hasbro 年末大解雇

近日,美国著名玩具公司Hasbro爆出特大新闻,该公司解雇了公司内部近2200名员工,并关闭了分布在美国各地的四个游戏开发部门。对财力雄厚的Hasbro来说,出现这样重大的裁员行动自然会引起业界的注意。



目前,Hasbro公司的市值估计为33亿美元,而且在将来两年里通过股票升值还可增值10亿美元。不知Hasbro公司受到了什么严重的打击,对玩家来说,可能将无法再玩到Hasbro目前正在制作中的飞行模拟游戏了,另一个游戏《幽浮:起源》(X-Com: Genesis)也可能遇到麻烦。主要负责Hasbro公司互动娱乐软件开发的子公司Hasbro Interactive也将转移他处,由原来的Chapel Hill搬到马里兰州的Hunt Valley。



Hasbro公司的这次裁员行动和几个月前Sierra的内部结构重组行动惊人相似,如果被Hasbro收购的老牌游戏公司MicroProse也将因此而完结,那恐怕是最为令人惋惜的了。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer
天骄游戏时空网址:
http://www.tianjiao.net

新闻速递

◇ 索尼影片娱乐公司日前宣布,他们将把Activition公司发行的模拟游戏《重装机甲2》(Heavy Gear2)制作成40集动画片,预计该片将在2000年中期完成,并于今年秋天在"BKN Kids广播网"首播。

◇ 路透社报道,就一名医院学校的学生在拥挤的电影剧院中毫无理智的枪击事件,巴西警方认为一个电脑游戏可能起到了催化作用。路透社的文章中写到"诸如3D Realms公司的第一人称射击游戏《毁灭公爵3D》这样的游戏以及大麻和精神问题导致了这一严重暴力事件的发生"。这是继前一阵美国校园枪击惨案之后暴力游戏再次受到的媒体抨击,究竟暴力游戏对于现实生活中的暴力行为起了多大的"帮凶"作用呢?是主观的片面指责还是客观存在的事实,恐怕短时间内很难有一个让人信服的结论。

◇ 此前有媒体报道说《古墓丽影Ⅳ:最终启示》(Tomb Raider: The Last Revelation)将在美国和英国发行两种不同的版本,据称原因是该游戏的制作者Core和发行公司Eidos怕游戏中解谜成分过多过难而把一贯喜欢直截了当的美国玩家吓跑。不过近日Core小组亲自出面辟谣,表示两地发行的版本将完全相同。

◇ 1999年11月19日,微软宣布该公司的网络游戏服务站点MSN Gaming Zone的注册用户已超过1000万,这无疑是该站同时也是同类站点发展中的一个里程碑。目前该站每天的用户访问量已达到1000万,支持的站点也已达到了118个。MSN Gaming Zone在1996初次登场的时候只有15000名用户,6个牌类和桌面类游戏,但此后该站即以火箭般的速度日益膨胀,直至今天的规模。

◇ 日前,著名网络搜索站点Lycos与游戏站点Gamesville.com达成协议,后者今后将成为Lycos的一部分,为Lycos提供新的网络多人游戏服务。Gamesville.com主要提供牌类、体育、益智和博彩类游戏的服务,该站的特色在于经常组织有奖活动。此外,Lycos还宣布将改进网络游戏服务,一些新的网络游戏和站点将对Lycos的用户开放。

◇ 1999年12月初,3dfx正式宣布将公开该公司制定的GLIDE应用程序界面(API)的源代码,并同时公开自家所有已推出的3D加速卡的规格,此举可以使GLIDE得到更好的发展并获得更多的支持。3dfx此举实在是不得已而为之,因为其他厂商推出的3D图象加速卡已经逐渐动摇了该公司在此领域绝对领先的地位,软件开发者有了更多的选择,如果再不公开GLIDE标准,很有可能会导致3dfx的产品被市场抛弃。

◇ 含有宣扬纳粹内容的3D动作游戏《暗杀希特勒》(Mortyr)日前确定由Interplay公司负责在北美地区的发行,上市日期为2000年1月。该游戏由美国波特兰游戏制作小组Mirage Media制作,原发行公司为Interactive Magic,由于它将自己的光盘部门转手给了法国Ubi公司,而后者又因游戏的内容问题而将发行权转让他人,所以尽管该游戏在欧洲早就找到了婆家HD Interactive,但北美的发行公司却迟迟未定,延迟大半年后才将正式在该地区发行。

DC 新计划

业界传闻已久的世嘉公司游戏主机DC的外置记忆装置Zip驱动器已在美国公开。去年11月11日,在世嘉公司会长大川功举办的记者招待会上,Zip驱动器被公诸于世。具体装置虽未展示,但据悉这种超大容量ROM将是目前DC记忆卡PDA容量的上百倍。在招待会上,连接DC与电视电话之间的网络系统也被证实处于研究阶段。

另据报道,Dreamcast被美国Time Magazine公司出版的电子杂志《Time Digital》评为1999年度"Machine Of The Year"。世嘉社长入交昭一郎表示,DC会不断在网络游戏领域开拓潜力。世嘉计划在今年春季推出收费的网上DC游戏软件下载服务,可以选择世嘉MD及NEC的PC-Engine所对应的游戏,约有300款。

DC 违反公平竞争法?

99年11月10日,日本公平交易委员会正式对世嘉及其子公司进行调查,其理由是世嘉及其子公司在DC的销售策略方面违反了日本独占禁止法,即DC的销售有不正当竞争之嫌。具体表现是,负责销售DC主机的世嘉子公司SEGA MUSE自去年DC在日本销售后,指示全日本DC销售店禁止降价销售DC主机、软件及周边设备,并要求各店禁止销售二手货及店铺间互通转卖。如果店铺不予响应,即施加停止商品供货的压力。世嘉对于公平交易委员会的调查表示接受并给予全力协助,目前该委员会对日本全国近30处DC销售点进行调查。此事件让人联想起1998年1月,因为同样理由,索尼电脑娱乐公司(SCEI)也受到公平交易委员会的审查,目前仍在进行漫长的第11轮法律诉讼。

体感《生化危机》即将登场

CAPCOM继DC版《生化危机CODE: Veronica》和PS版《生化危机GUN SURVIVOR》公布后,又公开了该系列的最新作品《生化危机4D HORROR》。

这款《生化危机4D HORROR》并不在家用游戏主机上推出,而是自今年7月起在全日本各主题公园及游乐园中的动感影院展出。据悉,伴随着3D恐怖画面,影院座位等设施会产生震颤,并随情节更有令人猜想不到的惊异动感表现。在该作品的展示会上CAPCOM的稻船敬二表示,该动感电影并未完全借用目前游戏中的情节,有其独具魅力的角色。

《DQⅦ》再次延期 《莎木》提前登场

万众期待的ENIX的PS版大作《勇者斗恶龙Ⅶ》(DQⅦ),发售日从去年12月29日再次延迟至今年2月发售。《DQⅦ》自1997年1月9日公布以来,始终给玩家"神龙见首不见尾"的感觉。无限期的延期发售让玩家开始怀疑ENIX的可信度。ENIX方面表示是为了实现游戏的更高水准。制作人堀井雄二对于发售延期表示十分遗憾,他认为《DQⅦ》的工作量比想象中更庞大,为了制作更令人满意的作品,发售延期是不得已的。

业界普遍认为,《DQⅦ》延期对于年末日本游戏商战影响颇大。SCEI发言人表示,年末最值得期待的大作的延期对于PS的商业价值来说无疑是个打击,然而考虑到游戏的更高品质,还是值得静心等待的。对于游戏销售店,部分店家表示此消息不出所料真是遗憾;而大部分店家却认为,与其在激烈混战的年末发售,在相对淡季的1月或2月销售也许效果会更好。

与《DQⅦ》相反,世嘉的DC版大作《莎木》的发售日却从2000年春天提前到1999年12月29日。近3个月的提前量确实令人吃惊。负责《莎木》开发的铃木裕表示,由于开发工作进展顺利,终于可让玩家早日领略莎木世界的魅力。《莎木》是千禧年DC促销的强有力武器,业界普遍对这款作品期待很高。

《口袋魔鬼金(银)》VS《心跳回忆2》

去年11月21日,GB软件《口袋魔鬼金(银)》正式在日本发售。正如此前媒体的预测,抢购人群再次成为街头又一热景。任天堂表示,1999年内保证发售500万部《口袋魔鬼金(银)》以补充供不应求的市场。

至1999年9月底,《口袋魔鬼》系列游戏在日本已销售了1279万部,其中包括《口袋魔鬼红》412万部和《口袋魔鬼绿》398万部。任天堂认为在2000年春天,《口袋魔鬼金(银)》的销量可达800万部。

无独有偶,4天后的11月25日,KONAMI筹划了4年之久的纯情恋爱游戏《心跳回忆2》再次让日本电气一条街秋叶原排起了抢购长队。在发售日前一天晚便有约500名玩家冒着冬雨在游戏店前苦苦徘徊,当天早上已有2000名玩家集结在秋叶原,特别是《心跳回忆2》的限定版在30分钟内便被抢购一空。

SQUARE 正式携手 BANDAI

SQUARE公司近日公布消息,正式加入BANDAI掌机WONDERSWAN



(以下简称 WS)的制作阵容,而其首款移植作品将是 SQUARE 的 RPG 名作《最终幻想》。

SQUARE 表示，参与掌机软件制作已有 8 年历史了，而最近掌机更趋近于网络化，其中 BANDAI 的 WS 有其独特的通信计划 WONDERGATE，SQUARE 认为其有与 PS2 连动的可能性，WS 是掌机市场很有发展力的机种。SQUARE 还表示，包括《FF》、《圣剑传说 2》、《浪漫沙加》以及《陆行鸟之不思议迷宫》的 10 部作品将在今年 9 月以后逐渐向 WS 移植，SQUARE 为 WS 单独开发的作品亦在筹划中。对于 SQUARE 的态度，BANDAI 公司表示十分欢迎。有了如此强大软件商的支持,WS 今后的动向值得关注。

《最终幻想Ⅸ》今夏发售

去年 11 月 29 日，SQUARE 公司发布了近期业务计划,其中提及 PS 版 RPG 大作《最终幻想Ⅸ》将在 2000 年夏(2000 年 4 月 1 日以后)发售。

此前，SQUARE 曾表示在今年 3 月前有可能发售《FFⅨ》。"此次延期的理由是因《DQⅦ》的延期发售。"SQUARE 发言人如是说，他表示日本最具代表的 RPG《DQ》系列和《FF》系列如果同时推出的话，将给广大玩家带来"麻烦"。为了使更多玩家有充足的时间体会游戏的魅力，SQUARE 决定延期发售《FFⅨ》。也有消息称 SQUARE 在观望 PS2 今年 3 月的发售情况,如果可能的话，《FFⅨ》也许是 SQUARE 在 PS2 上的首款杀手锏作品。

7000 万的 PS 与 600 万的 FFⅧ

至去年 12 月 2 日，SCEI 的 Playstation 游戏主机的全球销量已突破 7000 万台,打破了去年 9 月任天堂 FC 创下的全球 6170 万台销售记录。这其中日本 1677 万台，北美 2594 万台,欧洲 2733 万台。与 98 年底相比，北美和欧洲的 PS 普及速度更快,日本增加 200 万台的同时，北美销售了 660 万台，欧洲销售了 1100 万台。在今年 3 月 4 日 PS2 销售前，全球已有 4000 款以上游戏可以在 PS2 上运行。

去年 2 月 11 日在日本发售的 PS 版《最终幻想Ⅷ》，至去年 12 月 10 日在全球已售出 600 万部。其中日本 361 万，北美 135 万 (9 月 9 日发售)，欧洲 112 万(10 月 27 日发售)。至此，《FFⅧ》的销量已进入 PS 最畅销软件前 5 名，突破了《FFⅦ》同期的记录。1997 年 1 月 31 日发售的《FFⅦ》在同年 12 月的销量为 570 万 (目前《FFⅦ》的全球销量为 724 万部)。



《鬼武者》主角亮相

CAPCOM 公司计划在 PS2 上推出的动作冒险游戏《鬼武者(暂名)》，不久前公开新的 CG 画面。在以前的报道中曾介绍过，偶像明星金城武在该游戏中客串模特兼企划。从 CG 画面可以看出，主角明智马左介的容貌与金城武酷似。《鬼武者》暂定 2000 年夏季推出。

NAMCO 成立 CG 学校

著名软件公司 NAMCO 将在今年 4 月在日本横浜设立 CG 专业学校，旨在培养优秀的电脑图形制作人员。据悉，该校名为 "NAMCO DIGITAL HOLLYWOOD GAME LABO"，同多媒体专业学校 DTGITAL HOLLYWOOD 共同经营，只有以优异的成绩从 DIGITAL HOLLYWOOD 毕业的学生，才有资格进入该校学习专业游戏 CG 制作知识。NAMCO 将派一些具有丰富 CG 制作经验的开发人员亲自对学生进行辅导。NAMCO 发言人表示，面对硬件能力不断提高的次世代主机，表现出丰富动人的 CG 画面将倚靠有着相关专业知识的人才，此番"NAMCO DIGITAL HOLLYWOOD GAME LABO"正是这些年轻人才的摇篮。

首都在线正版游戏评选揭晓

由 263 首都在线主办的"99 正版游戏软件大评选活动"自 1999 年 11 月 1 日开始至 12 月 24 日结束，历时 55 天圆满落下帷幕。此次活动得到了全国 10 家知名游戏厂商的大力支持，共有 90 余款 1999 年发行的正版游戏软件参加评选，大量热心游戏事业的网员参与了网上投票，活动期间共收集到合法选票 18749 张，首都在线游戏信息网将在 2000 年 1 月从所有参与活动的网员中抽取一、二、三等奖，他们将获得 263 赠送的"千禧游戏大礼包"。

本次活动评出的 1999 年最佳游戏软件为《星际争霸：母巢之战》，最受欢迎的游戏公司为武汉奥美。

分类游戏软件获奖名单

类型	获奖游戏	出品公司
策略	魔法门之英雄无敌 Ⅲ	上海育碧
动作冒险	生化危机 2 全中文版	上海育碧
动作类	剑魂	第三波
飞行模拟	米格 - 29"支点"	电子艺界
即时策略	星际争霸:母巢之战	武汉奥美
实时战术	盟军敢死队—使命召唤	新天地
角色扮演	大航海时代Ⅳ	第三波
经营模拟	模拟城市 3000	电子艺界
竞速	极品飞车: 孤注一掷	电子艺界
桌面	3D 弹子球	武汉奥美
3D 第一人称射击	半条命	武汉奥美
解迷	亚特兰提斯:失落的传说	第三波
射击	银河飞将 V:世纪的预言	电子艺界
益智	大富翁 4	昌合软件

育碧软件积极参与网上拍卖

作为国内规模最大的外资娱乐软件公司，育碧软件不甘落后，在成功把软件推向超市和书商渠道之后，决定进军电子商务领域，把零售渠道发展到因特网上。

国内专门从事企业到个人用户网上拍卖的易必得 (即英文 e - bid 的谐音)早在 1999 年 7、8 月间就曾和育碧进行过合作。为了进一步利用电子商务推广最新娱乐软件，扩大和保持双方的良好合作关系，近日这两家公司在位于上海的育碧软件中国总部正式签署了合作协议，这个为期一年的协议除确保双方继续在网上拍卖育碧的游戏软件外，还特别授权易必得在 2000 年为育碧的 15 个产品的第一套进行网上竞拍活动，每一位竞拍获得第一套产品的会员都将有幸得到育碧和易必得签署的祝贺信和礼品。育碧还将和易必得联手举办一系列市场推广和销售活动。



世纪鼎点推出精巧游戏

虽然当今游戏"巨"作大行其道，但对广大未到玩家境界的用户来说却稍显高深，少有精力全情投入，闲暇时间较少的学生和生活节奏紧张的白领一族更是如此。麻将、拖拉机、拱猪等游戏可谓家喻户晓，老少皆宜，茶余饭后信手拈来，也不失为一种很好的娱乐。世纪鼎点公司正是基于这样的理念，推出了他们的千禧之作——《鼎点娱乐室》(本期"上市烽火"有介绍)。该软件中包含有拖拉机、拱猪、五子棋、麻将等 9款民间最为普及的游戏，其中有些游戏采用了语音识别及连网对战技术，极大地增强了游戏的乐趣，世纪鼎点还在自家网站(www.sjdd.com.cn)上推出了游戏排行榜，供玩家进行比武大赛。

据悉，世纪鼎点还将继续推出精巧益智类型的新产品，《网络坦克》定于 4 月份面市，该软件借鉴了传统坦克游戏的特点，但又被赋予了新的内涵和功能。年中，他们还将推出可支持 2～4 副牌的新版《拖拉机》以及《拱猪》、《麻将》的升级版本。世纪鼎点也将继续建设游戏网站，努力为玩家提供更周到的服务。

新天地引进原版"雷神"

新天地互动多媒体公司为满足国内雷神爱好者和游戏发烧友对原版《雷神竞技场》(Q3A)的需求和收藏欲望，经过与 Activision 国际有限公司紧密磋商，获得了 Q3A 在中国的最终独家销售权。这将是新天地互动多媒体与 Activision 建立合作关系后引进的第一个产品，同时也开了国内游戏行业大规模外版原包引进的先河。

首批引进国内的 Q3A 将全部为采用昂贵金属盒包装、全球限量发售的《雷神竞技场 - 精英版》(QuakeⅢ Arena: Elite Edition，仅提供 Win9x/NT 版本)，全部产品将由 Activision 直接从美国发出，中国图书进出口总公司审批进口，新天地负责在国内的预定及销售。

奥美、新浪合开"星际"官方网站

来自奥美电子的最新消息，由武汉奥美及新浪网游民部落联合制作的"《星际争霸》中文官方网站"于 1999 年 12 月下旬正式开通。《星际争霸》是众所周知的经典即时策略游戏，曾经盘踞国外游戏排行榜之首达半年之久，被国内外玩家广泛喜爱。为了能更好的服务于玩家，奥美电子决定与全球最大的中文网站新浪网合作，开通《星际争霸》专题网站 (http://games.sina.com.cn/zhuanqu/sc/)。该网站目前设置了星际手册、对战策略、星际文学、星际图片、星际下载、联网对战论坛、游戏聊天室等各色栏目，全方位满足玩家的各种需要。

两岸三地合作开发《古龙群侠传》

12月21日，金智塔公司传来消息，中国大陆、香港、台湾三地就开发千禧年大作《古龙群侠传》达成协议，合作三方分别为深圳金智塔电脑软件公司、香港 Game Club Publishing Co. 和台湾风云时代出版有限公司。

在国内原创游戏开发史上，首度出现了中国两岸三地携手合作的一幕，金智塔凭其“国内最具潜力游戏制作公司”的称号一举接下《古龙群侠传》的策划及全部制作的首要任务，并由香港方面提供人物、建筑的原画设定，游戏的故事情节、剧本则由台湾提供。目前金智塔属下梦境工作室已着手游戏的策划工作，预定游戏的推出时间为2000年10月，相信这一事件定能掀起一股国产游戏开发制作的热潮。

万智牌友谊邀请赛闭幕

1999年12月11日，美国威世智公司北京代表处在晶合顺达公司总部举办了一场万智牌友谊邀请赛，主裁判是威世智公司北京代表处的培训和竞赛负责人岳军，应邀参加的比赛人员包括《大众软件》杂志社、《软件与光盘》杂志社、《三联生活周刊》杂志社、《电脑商情报》报社（北京）、《游戏时代》杂志社等媒体的工作人员和其它来自各界的万智牌爱好者。比赛采取目前最新、最流行的补充包轮抽方法，从上午9时至下午5时，经过数轮筛选，终于决出4名优胜者，他们分别是：

第一名：郑伟洪 （《软件与光盘》杂志社）
第二名：陈瑜 （《游戏时代》杂志社）
第三名：王刚 （新浪网）
第四名：邹俊武 （《三联生活周刊》杂志社）

《七国演义 2》试玩受好评

日前，上海育碧在其1999年末重量级作品《七国演义 2》中文版正式推出前专门举行了一次小型试玩活动，邀请了一些知名游戏撰稿人和玩家参与，希望这些专家级玩家能对这款新近汉化完成的作品提出意见，以便在正式上市之前再做一次最后的改进。出乎意料的是，几乎所有玩家都对《七



国演义 2》中文版赞不绝口，一个有10年游戏经验的“老鸟”在试玩了一个多小时后称，该游戏虽在画面上不及《帝国时代 II》精美，但在内涵上却有过之而无不及，由于在即时策略的基础上融入了忠诚度、间谍等许多全新元素，这个游戏拥有非常独特的可玩性。当育碧软件的负责人向大家介绍这款游戏完全是由中国香港的 Enlight 小组独立开发制作的时候，大家更是对国人能够制作出这样的作品感到振奋。

国产游戏的“光荣与梦想”

据悉，翰林汇软件产业有限公司2000年1月将推出一款桌面益智游戏《光荣与梦想》，这是由其旗下“火狐狸”工作组复出后推出的首部作品，它将成为翰林汇进入游戏市场打出的第一张牌。

这款游戏以桌面益智类特点为基础，融入了养成、RPG 和 SLG 等多种游戏元素，并在人物、场景、技能和故事情节上做了许多别具匠心的设计，这一点本刊此前曾做过详细的介绍。2000年1月中旬，翰林汇将举办别开生面的新品发布会，“火狐狸”工作组将在首发式上现场签名售盘。为支持正版软件市场的发展，翰林汇决定将该游戏软件的零售价定为26元，同时还将举行“千禧送大礼，惊喜送暖言”的大型礼品派送活动。

“树人”再推经典回顾

树人软件行销联盟为了迎接千禧年的到来，近期再次以价位推出《绝地风暴 II 火线出击》、《以色列空军》、《麻将大师 II》、《福尔摩斯 2 玫瑰纹身》等四套经典游戏

据报道，自该公司“经典游戏世纪回顾版”上市以来，以其精美的包装、低廉的价格受到众多玩家和经销商的热烈响应，前几个品种如《仙剑奇侠传》、《猎杀潜航》、《沙丘 2000》等在很短的时间内就销售达到100000余套，产品遍及全国的软件专卖店及书刊报摊。该系列是从众多游戏中精选出来的，大多为不同时期不同类型游戏的佼佼者。此次“经典游戏回顾版”的推出得到了众多游戏厂商的大力支持，树人软件行销联盟表示，他们将再接再厉力争在短时间内将更多更精彩的游戏奉献给广大玩家。大家可以到树人网站（http://www.srsoft.com.cn）去了解这方面的详细情况。

尚洋推出《快活神仙》

我国的农历春节就要到了，由瞬间工作室制作的又一款新游戏《快活神仙》也将与大家见面。

《快活神仙》是瞬间工作室在结束《烈火文明》开发后立即投入制作的一款游戏贺岁片。游戏类型是问答对战类，题目包括天文、地理、历史、文学、娱乐、艺术等各个方面，数量超过2000道。在题目设计上有意淡化了古板的选择题气氛，活泼



幽默的动作设计、夸张谐趣的表情，再加上灵活的提问方式，让游戏者不仅可以享受到游戏的乐趣，同时也拓展了知识面。这款游戏在单机上有单人和双人玩两种方式，在单机运行的基础上，《快活神仙》还支持 IPX 协议、拨号互联等多人游戏方式，游戏者可以同自己的家人或朋友一起分享游戏的快乐。

《快活神仙》采用可爱的卡通 Q版造型，塑造了财神、寿星、门神、观音等传说中的诸位神仙，以中国传统文化为背景，为农历新年增添了吉祥喜庆的气氛。

实华开进军电子商务

1999年12月14日，北京实华开计算机有限公司召开新闻发布会，宣布重拳出击国内电子商务市场，专门成立实华开在线销售事业部，负责建设实施面向国内市场的在线销售业务。“EC123 网上折扣店”（http://www.ec123.net.cn）将成为实华开公司在电子商务领域的新起点，它将以通讯类产品、小型电子产品、手持设备以及时尚化产品为主，力争全面、深入、形象地介绍各种商品的特性，同时提供相关的周边产品及服务，并以“折扣店”为主要特色。

实华开公司将在面向国际市场的电子贸易和面向国内市场的在线销售两个层面同时展开，电子商务将成为该公司在互联网领域的核心业务。

“易趣”共享交易乐趣

1999年11月30日下午，国内最大的个人物品竞标网站——易趣网（www.eachnet.com）在京举行“竞标交易——为网络生活添彩”新闻发布会，正式宣布落户京城，“北京，你好！”易趣周活动同时正式拉开帷幕。

自8月18日开通以来，经过短短三个月的飞速发展，“易趣网”创造了网络发展的骄人战绩，目前“易趣网”的用户累计已达48,000余人，登录物品总数超过48,000件，网上成交物品共计14,400件，成交金额突破3000万元……该网站的诞生，标志着中国网民从此拥有了第一个真正意义上的网上物品竞标站，所有想买卖个人物品的网友从此获得了一个别具特色的竞标平台。“易趣网”采用卖方登录物品信息，买方出价竞标的形式进行交易，网上注册、买卖完全免费。大到汽车、房产，小到手机、邮票，都可以借助“易趣网”轻松实现“网上交易，网下成交”。“易趣网”的名字包含“交易的乐趣”、“乐趣的交换”和“容易获得乐趣”等含义。

微星情定“千禧星”

微星主板有奖征名活动近日揭晓，“千禧星”成为这款在千禧年来临之际推出的主板的中文名。此次征名活动得到了广大用户的热烈支持，共收到近两万份投票，“千禧星”由于正好符合千禧年来临之际这一时间特征，同时也与微星的品牌很好地结合在一起，成为此次征名活动的“中榜者”。在数百位选择“千禧星”这一名字的用户中抽出了53位幸运用户，他们将获得微星提供的大奖及鼓励奖。如果您也参加了此次活动，想要知道是否中奖，可以访问微星的中文网站 http://www.msicomputer.com.cn。

红色风暴下线百万

1999年12月21日，金山公司在京举行红色风暴下线百万庆祝活动，信息产业部计算机产品司副司长陈冲、北京市版权局副局长刘东威、金山公司董事长杨元庆、总裁求伯君、总经理雷军、近300名业内相关人士和100多位媒体记者出席了这场名为“世纪盛典、喜迎千禧”的庆祝活动。国家图书馆副馆长孙承鉴先生从金山公司总裁求伯君手中接过第一百万套红色正版风暴产品——《金山快译 2000》和《金山词霸 2000》世纪珍藏版，并宣布将这两款具有特殊意义的正版软件做为国产软件历史上零售销量最大的正版软件进行永久收藏。作为佳宾，几位为国产软件事业的发展立下过汗马功劳的中国第一代著名程序员朱崇君、鲍岳桥、廖恒毅、吴晓军、简晶、周志农等人也出席了庆祝活动，并郑重地在这个第百万套软件上签下了自己的名字。金山公司目前产品开发的主力代表董波、裘新、卢新东及周云峰等也在会上首次登台亮相，可谓中国软件业新老程序精英云集一堂。

富士数码相机再出新品

富士数码相机一向以体积小巧、功能多样以及外型美观、符合时尚潮流而名噪于世，继推出全世界最小、最轻的230万像素数码相机 MX－2700之后，富士公司最近又联合其中国总代理北京中恒讯视科技发展中心再度推出另一款更小、更轻的数码相机——富士 MX1700ZOOM，力争成为时尚消费者新一代的“掌上明珠”。



销售信息

连邦 PC 软件销售分类排行榜

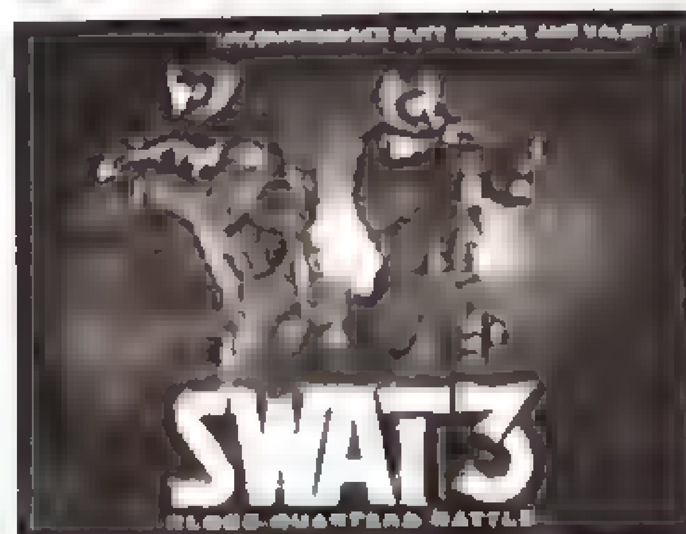
名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名 称	名 称	名 称
1	仙剑奇侠－世纪回顾纪念版	开天辟地 II	金山词霸 2000
2	沙丘 2000－世纪回顾版	电脑世纪行	超级解霸 5.5
3	轻松小游戏	全国计算机考试软件 1级	金山快译 2000
4	新绝代双骄(4CD)	洪恩 GOGO 学英语	KV300
5	美少女梦工厂 3－梦幻精灵世纪珍藏版	翰林汇教育软件 初中版	瑞星杀毒软件
6	星际争霸 简体中文版	万事无忧 2	东方网译
7	破碎虚空	翰林汇教育软件 高中版	KILL98
8	银色幻想中文版	开天辟地背背词	千禧装(上网卡)
9	生化危机 2 全中文版－克莱尔警官	即学即会系列	金天地加密狗
10	杀气冲天	轻松学会五笔字型	超级保镖 2000

国内最新游戏上市追踪

上市日期:2000 年 01 月

本栏编辑:Racer

本期力作:
警察故事:霹雳小组 3



警察故事:霹雳小组 3



游戏类型:动作

出品公司:Sierra

上市代理:武汉奥美

系统要求:P233/32MB

游戏容量:1CD

参考价格:待定

《警察故事:霹雳小组 3》(SWAT3)是一款第一人称视角的动作游戏,玩家在游戏中扮演洛杉矶特警小队队长,率领五人特警小队进行一系列如解救人质、攻入防卫森严的恐怖分子基地、保护重要人物等一系列任务。

游戏提供任务和职业两种模式,共包括 16 个任务。在任务模式中,玩家可任选一个任务进行游戏,每次任务相对独立,而职业模式则根据每个任务的结果将故事展现在玩家面前。完成每个任务并不是只有一个正确的途径,在玩家的率领下,系统的搜索战场,打击并消除目标,使用真实的装备和实施正确的战术,这才是这款游戏的真正精髓所在。

由于制作组和洛杉矶特警队的现任官员及前洛杉矶警察局局长进行了合作,《警察故事:霹雳小组 3》将战术和动作游戏完美地结合在了一起。

半条命:针锋相对



游戏类型:动作

出品公司:Sierra

上市代理:武汉奥美

系统要求:P166/32MB

游戏容量:1CD

参考价格:¥50

这是著名动作游戏《半条命》的最新任务版,用《半条命》和《半条命:军团要塞》都可运行这个游戏。

在一个被上帝遗弃的名叫黑山的地方,政府的秘密实验室中发生了一次"意外"的事故,没有人知道那里到底发生了什么,这对于国家安全是一个重大的隐患。玩家必须带领小分队偷偷潜入实验室,歼灭敌对分子,并保障所有设施的安全。这次行动绝不是休闲地散步,如果你想活着返回,必须依赖过硬的格斗技能并信赖你的士兵,没有人知道会发生什么事情,请你作最坏的打算。游戏中为玩家准备了新武器,当然也有新的敌人,震撼、兴奋和恐惧将在这里得到延续!

模拟人生(中文版)



游戏类型:策略

出品公司:MAXIS

上市代理:电子艺界

系统要求:P200/32MB

游戏容量:1CD

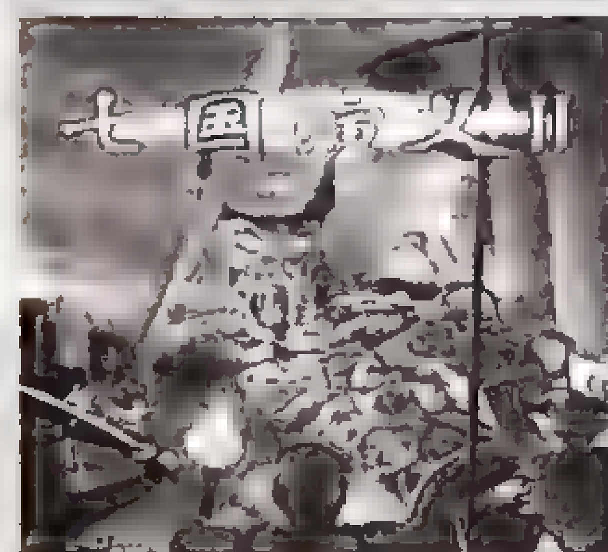
参考价格:待定

《模拟人生》并不是 Maxis 第一个虚拟生活的游戏,MAXIS 早在七年前就推出过一个虚拟生活的《模拟建筑师》,两年前还推出了《模拟家庭》,这都为他们如今为喜爱此类游戏的玩家奉献上这部大作打下了基础。

《模拟人生》可以说是有史以来画面最精致的模拟游戏,采用传统 45 度视角来构建画面,精确的人物性格刻画,变幻的职业生涯历程,网状的情节展开模式,以及交互性极强的操控等特性,使这款游戏极具可玩性。Maxis 给《模拟人生》提供的网络功能也毫不含糊,觉得现在的虚拟社区太没意思了吗?那么就试试《模拟人生》的社区吧。为方便国内玩家进行游戏,电子艺界北京办事处还专门对游戏进行了汉化,无论是人物的语言还是游戏的操控,全部都是简体中文界面。

管理一个家庭,经历不同的人生,体验生活的酸甜苦辣,这就是《模拟人生》。

七国演义 2(中文版)



游戏类型:即时策略

出品公司:Enlight Software

上市代理:上海育碧

系统要求:P166/32MB

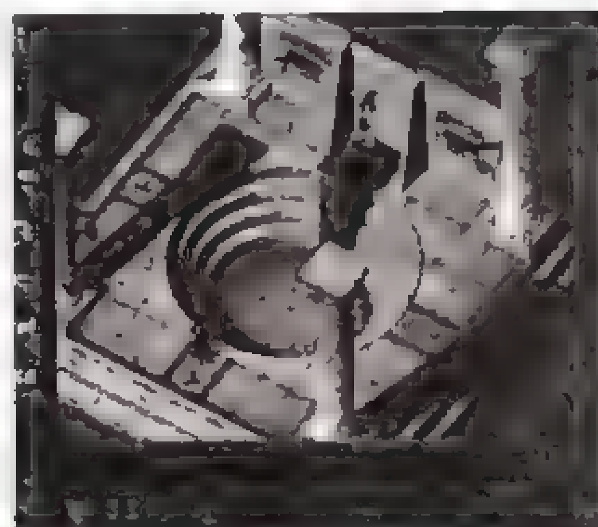
游戏容量:1CD

参考价格:¥148

育碧软件汉化部门经过 2 个月的辛勤工作,《七国演义 2》的汉化工作已近尾声,进入最后的测试抓虫阶段。这款由国人制作,真正打入全球市场的游戏在概念上与《帝国时代》非常相似,玩家可以选择中国、日本、蒙古、希腊、埃及、波斯、维金等 12 个人类种族以及 7 个怪物种族,而且每个种族都有自己的特色科技,但是该游戏的整个系统与一般的即时策略游戏相比略显复杂,文字量也较大,因此上海育碧软件才决定将其汉化后再在国内推出。

据悉,在《七国演义 2》(中文版)在国内上市之际,其制作小组 Enlight Software 的制作人 Trevor Chen 还将应育碧软件邀请参加一系列的推广活动。

博德之门(中文版)



游戏类型:角色扮演

出品公司:Interplay

上市代理:第三波

系统要求:P120/16MB

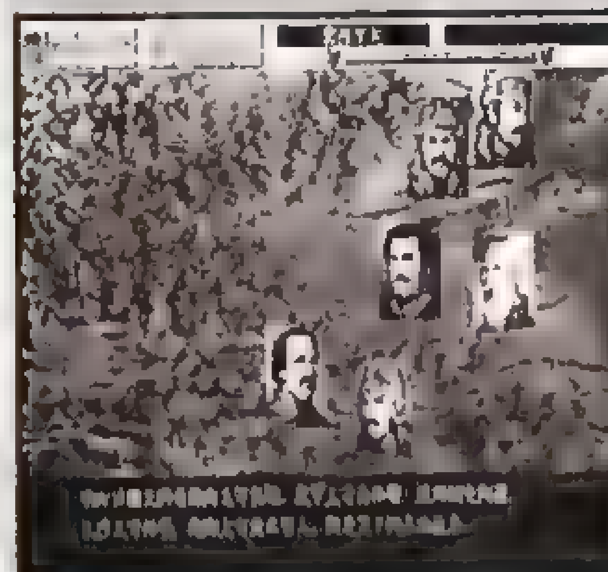
游戏容量:5CD

参考价格:¥198

《博德之门》已经在"上市烽火"介绍过不止一次了,很多读者也来信询问为什么一直在市面上见不到这款游戏,这是因为第三波的汉化工作未能按期完成,不过可以理解,这款游戏的汉化量和复杂程度想必大家都能想象得出。这不,目前第三波又发来消息说"《博德之门》(中文版)将在 2000 年 1 月上市",虽然它已在本栏目中多次"上市",但这样一个大作的推出还是不应无视的,我想还是有必要通知一下喜爱这款游戏的玩家们,但愿这一次不会让大家失望。

说到《博德之门》这个游戏本身,我想在这里就没有再做介绍的必要了,因为大家对它都已经很了解了。另据第三波的消息,同样曾多次推迟发布的《凯撒大帝Ⅲ》(中文版)也将正式上市,大家多留心吧!

三国志曹操传



游戏类型:战棋

出品公司:光荣

上市代理:第三波

系统要求:P120/16MB

游戏容量:1CD

参考价格:¥148

提起三国游戏,恐怕大多数玩家都会想到日本光荣公司的三国志系列和英杰传系列,光荣公司大概是世界上对《三国演义》研究得最透彻的游戏公司了,同时也是将《三国演义》演绎得最得玩家之心的外国游戏公司。

《三国志曹操传》是《英杰传》及《孔明传》的后续产品,因此游戏风格极为相似,也有一些差异,主要是由于主角不同而造成的,其次是新增了许多兵种。游戏是以战斗作为主导的,故事的主线将一场又一场的战役贯穿起来,在每场战役之间会穿插一些背景说明,当然是以生动的场景展现出来的,它会描述战役发生的原因以及前一场战役留下来的问题。至于曹操究竟会发展成英雄还是奸雄,那就要看玩家如何来玩这个游戏了。

三国志—风云再起



游戏类型:策略

出品公司:光荣

上市代理:第三波

系统要求:486/8MB

游戏容量:1CD

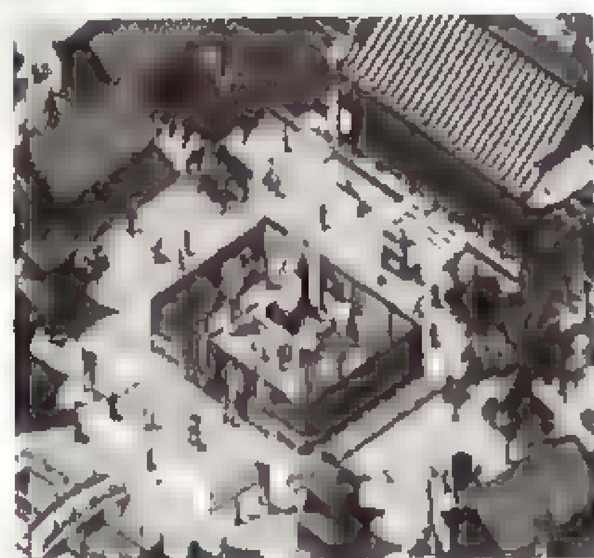
参考价格:¥88

不用说了,这就是玩家早已熟悉的光荣公司的《三国志Ⅰ》的 WINDOWS 版本。

整个游戏以中国 2～3 世纪为背景,以《三国演义》为题材制作。在游戏开始阶段有打倒董卓、曹操的崛起、新时代的序幕、孔明出庐、三国鼎立等五个剧本供玩家选择,不同的剧本,游戏所要求的胜利条件也不相同。在这个游戏中,设计者为玩家想得相当周到,关于各个城池的资料,无论是经济、物资、人才,还是市场,都相当详尽。玩家可以根据本国的实际情况来做一些诸如开发、治理洪水、筑城、探索,甚至掠夺的事情。

想回味一下当年的三国情结吗,不妨来玩一玩这款"老"游戏。

杀气冲天:大决战(完整典藏版)



游戏类型:RPG
出品公司:八爪鱼
上市代理:百事隆泰
系统要求:P166/32MB
游戏容量:2CD
参考价格:¥78

《杀气冲天:大决战》是继《杀气冲天》即时体验版之后的完整典藏版本，是在原版本基础上反复修改之后推出的。完整典藏版中除包含即时体验版的全部内容之外，又延续了的以后的内容，杨孤鸿身中奇毒后，他的命运又将如何呢?完整典藏版将把玩家带入到一个更加复杂曲折的故事中去，增加了小萱寻药，白云观认母，家遭横祸，东厂救人等曲折的情节，还要大闹天坛，独闯皇城，决战魏忠贤，手刃仇敌……整个游戏充满了"国仇家恨一并报，情爱忠义两茫茫"的江湖苍凉

时空之轮

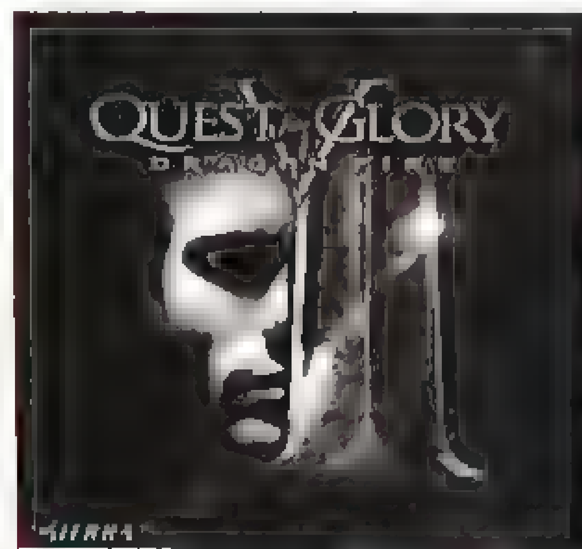
这款游戏是 Legend 公司根据罗伯特·乔旦的著名幻想小说《时空之轮》(Wheel of Time)制作的，罗伯特·乔旦本人也亲自参与了制作，但为了避免与书中情节冲突，他们决定写出一个前传，以创造出更神奇的游戏环境。

传说很久以前黑暗魔王被上帝囚禁，"监狱"的钥匙被分成 8 部分由 4 个教派保存，游戏就从这里开始了。整部游戏交织着剑与魔法，王子与怪兽，激烈而又复杂的政治斗争的故事，结合了角色扮演、动作和策略游戏的多种成份。由于采用《虚幻世界》的引擎制作，游戏画面及光景效果十分精彩，支持因特网上的多人连机游戏。《时空之轮》是一个融合了多种游戏形式的全新作品，坚实的故事背景、扎实的冒险游戏制作经验将使它成为一个极具深度的动作冒险游戏。



游戏类型:动作+角色扮演
出品公司:Legend Entertainment
上市代理:上海育碧
系统要求:P200/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥148

英雄传奇:巨龙之火



游戏类型:角色扮演
出品公司:Sierra
上市代理:武汉奥美
系统要求:P133/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥148

著名游戏制作公司雪乐山(Sierra)的传奇之一，就是开发了角色扮演游戏的经典之作《英雄传奇》系列，此次推出的《英雄传奇:巨龙之火》就是该系列的最新之作，其 3D 化的场景设置在奇异 Silmaria 王国，它将带玩路上一个充满危险但令人着迷的梦幻旅程。《巨龙之火》允许玩家选择或定制心目中的英雄(武士、巫师或盗贼)，并结合了激动人心的实时战斗成份。为方便玩家进行游戏，奥美电子特别制作了这款游戏的攻略书，放在产品盒内赠送给玩家。

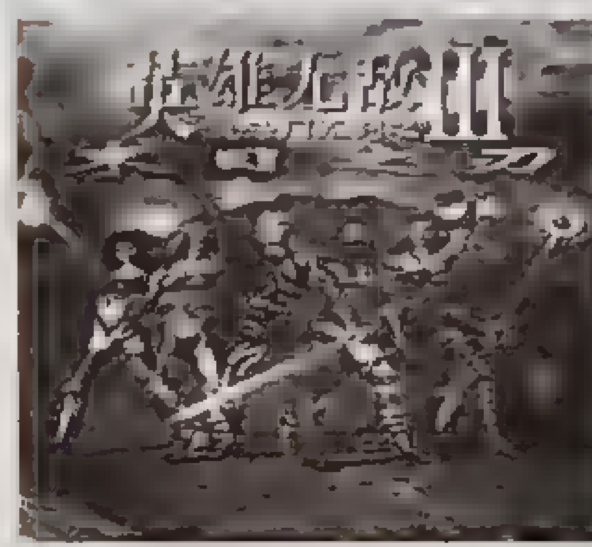
虚幻世界之重返纳帕利

《虚幻世界》是去年深受欢迎的第一人称射击游戏，在欧美一经发行，就立刻登上了各个排行榜的前三名，欧美几乎所有的相关媒体都认为它将可以全面取代《雷神之锤 2》在第一人称射击游戏中的霸主地位。《虚幻世界之重返纳帕利》是 GT 在《虚幻世界》基础上制作的最新续作，讲述的是在殊死战斗之后，你(玩家扮演的主角)被困在太空救生舱里，濒临死亡，一支舰队营救了你，作为回报，你答应重返纳帕利，消灭那些怪物。游戏画面及光影效果精美流畅，新增榴弹枪、火箭发射器、冲锋枪三种全新武器，新增蜘蛛、群集猛兽、海军陆战队三种敌人，玩家还可体验一下无重力模式、隐身模式、武器限制模式、陆战队模式 4 种独具创意的对战模式。



游戏类型:第一人称射击
出品公司:Epic Megngames
上市代理:上海育碧
系统要求:P200/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥38

魔法门之英雄无敌Ⅲ:末日之刃



游戏类型:策略
出品公司:New World Computing
上市代理:上海育碧
系统要求:P133/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥88

这款游戏是《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的全新资料片，其中新增了 6 个战役和 35 个独立的战役任务，新增 7 名能力各异的英雄、12 种神秘怪物和 2 种全新的英雄职业，全新设置的地图编辑生成器可以得到无限张全新的地图，新增 10 张多人对战地图。《末日之刃》的故事紧接着《魔法门Ⅶ》的剧情，邪恶的魔鬼克里根(Kreegan)为了重获神器末日之刃发动了一场战争，强大的力量使他回到了充满仇恨的地方，而凯瑟琳皇后为了埃拉西亚的和平决定要与他斗争到底，一场混战在所难免。

生化危机Ⅰ

《生化危机Ⅰ》是日本著名游戏制作商 Capcom 的动作冒险游戏巨作，开创了恐怖类动作冒险游戏的先河，并以其极其出色的游戏内涵，赢得了全球数以千万计玩家的青睐。故事讲述的是在美国中西部一个平静的小镇中接二连三地出现人员失踪案件，警署成立了特别行动拯救部队调查此事，玩家将扮演行动队中两名男女精英中的一位，在经历了逃亡、生存、背叛、抉择后逃离魔穴，并炸毁罪恶的生化实验室。

《生化危机Ⅰ》比其二代更具深刻的内涵，使玩家在游戏中真正体会到生死攸关时刻人性中的亲情、恐惧、对立、背叛与抉择，让玩家在直面恐惧的同时得到最深的感动。故事情节和二代以及即将上市的三代息息相关，实为"生化迷"们不可或缺的经典之作。



游戏类型:动作冒险
出品公司:Capcom
上市代理:上海育碧
系统要求:P133/16MB
游戏容量:1CD
参考价格:待定

赛普特拉战记



游戏类型:角色扮演
出品公司:Valkyrie Studios
上市代理:上海育碧
系统要求:P200/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥148

《赛普特拉战记》是由 Valkyrie Studios 在 1999 年末推出的全新角色扮演游戏大作。游戏塑造了一个原创性极强的幻想世界——赛普特拉，这个世界从地表到地心分成 7 层，核心实际上是一个超级电脑，它监控着赛普特拉的一切，而且其中还蕴藏着一个巨大的迷团等待揭开。游戏中有数百个精心绘制的 3D 场景，玩家可以体验到一个巨大的、完整的原创世界，长达 15 个章节迭宕起伏、惊心动魄的故事，将超过 100 小时游戏时间，独具匠心的操作界面会让玩家游戏时得心应手。这个游戏在角色的设定和发展上也非常有特色，总共有 8 个不同背景、动机且本领各异的伙伴可供选择，此外还有许多 NPC，30 多种敌人和 7 个掌管各层的老怪会在游戏中出现。

鼎点娱乐室

《鼎点娱乐室》是世纪鼎点公司献给广大玩家的千禧贺礼，它包含《拖拉机大战》、《拱猪大赛》、《欢乐五子棋》、《欢乐跳棋》、《军棋》、《变色龙》、《锄大地》、《苹果棋》和《鼎点麻将大赛》等九个经典益智游戏。《拖拉机大战》、《拱猪大赛》和《鼎点麻将大赛》除在 AI 上有较大改进外，还提供网络功能，使用户可以在网上享受"与人斗，其乐无穷"的快感，此外，在《鼎点麻将大赛》中，用户还可以用语音命令代替键盘、鼠标操作，玩起来更直观、更过瘾。《鼎点娱乐室》将九款大众化的精巧游戏通过场景式界面融于一体，配上精美的贺卡式包装，优惠的价格，不失为一种节日馈赠的上佳礼品。



游戏类型:益智
出品公司:世纪鼎点
上市代理:电脑报
系统要求:P166/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥38

千禧特报：2000年国外最期待作品前瞻

2000年，在这个连接着两个世纪的重要年份里，你正期待着什么呢？无疑，对广大的玩家来说，值得收藏的游戏精品是第一位的。对这一点，我们可敬又可爱的游戏制作者们也相当清楚，除了将玩家们一等再等的游戏做成2000年大礼包外，也在马不停蹄地制造着新的期待新的流行。而我们下面要介绍的这些，正是2000年的流行热点。

A. GT Interactive 公司



游戏名称：Duke Nukem Forever
游戏类型：动作[AC]
制作公司：3D Realms
发行日期：2000年夏

《永远的毁灭公爵》是在1999年初消失的几款令人热切期待的游戏之一。起初还以为它已被3D Realms丢进了垃圾筒，而伤心不已。不料，1999年10月3D Realms发布了《永远的毁灭公爵》的第一部宣传短片，重又点燃了Duke迷们等待的热情。短片中最酷的一个镜头是：许许多多的触须瞬间从一个士兵的身体中喷涌而出……通过彻底改良的《虚幻》引擎所呈现的场景效果，恐怕连《虚幻》自己都是无法达到的

游戏的主场景是公爵最喜爱的城市拉斯维加斯。这次，他必须阻止撒旦质子博士以及其外国盟友控制这个世界。除了使用强大的武器之外，公爵甚至还可以驾驶交通工具来攻击敌人。

遗憾的是，我们获得的有关消息不多，但是，玩家尽可以从3D Realms提供的图片中看出这款游戏的精彩之处。





游戏名称：Total Annihilation: The Iron Plague
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Cavedog
发行日期：2000年3月

《铁之灾祸》是Cavedog公司特为《横扫千军：王国风云》制作的一款资料片。在这里，玩家将见到新的民族Creon。与《王国》中4个以魔法为主的民族不同，Creon将是一个重视科学和技术的民族。它的出现，将打破Darien世界中原有的平衡。

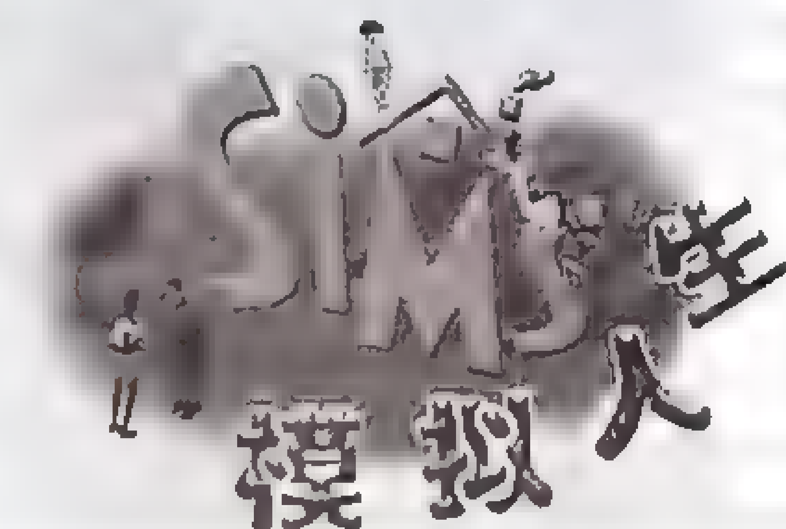
《铁之灾祸》的故事是这样开始的：伟大的战争结束了，Aramon和Veruna两个民族最终获得了胜利，整个Darien大陆正处于重建和恢复之中，而大陆上的人民也渴望重新过上正常的生活。这时候奇怪的事情发生了，四处搜寻反叛者的赏金猎人从一个遥远的冰冻王朝中发现了人造鸟，帆布和木头取代了翅与竹，浑身上下是完美的金属线、滑轮、铰链的组合。它到底是从哪里冒出来的呢？这一切令赏金猎人大惑不解。而对于Aramon和Veruna的统治者来说，他们更关心的问题是：它的背后会否隐藏着敌人。

这只鸟的主人便是Creon民族。他们不相信魔法，只承认科技才是至高无上的，因此，这些以学习和创造为乐的人，始终生活在Darien王朝之外。Creon拥有诸多建立在科学技术之上的作战单位，如潜水投石器、可怕的侦察兵、蒸汽龟等等。

《铁之灾祸》包括25个新的单人任务关和25个多人对战地图，以及支持在线合作模式的新战役，名为Darien的十字军。



B. Electronic Arts 公司



游戏名称：The Sims
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Maxis
发行日期：2000年1月



《模拟人生》的设计师Will Wright曾因设计了著名的《模拟城市》系列而广为人知，现在，他又将目光对准了温馨的居家生活。不过，这并非是"模拟家庭"一类的东西，它所包含的内容更为庞杂。

Wright设计该游戏的灵感来自于生活中的点点滴滴：从家庭设计软件包到他女儿的玩具。而这些细节也将启发玩家们无限的想象力和创造力。游戏的目的很简单，玩家将指引自己选择的人物度过他有意义的一生：从单身贵族到恋爱、求婚直至组建家庭。一开始，玩家可以选择人物的性别和籍贯，并着手为他设计前程。游戏中有5项个人参数，分别影响着角色的性格、就业观及人际关系。

这看上去有些养成游戏的味道，不过，玩家除了指挥主要角色的日常生活外，也可以对其他角色发号施令。当然，他们也有自己的生活规律，当玩家侧重于某个角色时，其他人绝对不会干站着。游戏中的人物有各种精神状态，有时他们并不乐意听从玩家的调遣。他们会感到疲劳，饥饿或是有些难过。因而，玩家的工作之一就是让他们始终保持精神焕发的状态。

在《模拟人生》中，玩家可以自己建造住房或重新装修标准房，购买家具电器等等。Maxis计划通过网络全面支持《模拟人生》，并准备了许多可供下载的家具包。不过，为了让游戏显得更富于变化，设计者并不告诉玩家他们所购买的东西会有哪些无法预料的副作用。



可喜的是，《模拟人生》中文版也将在国内同期上市，如此一来，国内的玩家不用再为时间差而烦恼了，真是一份好礼物呢。

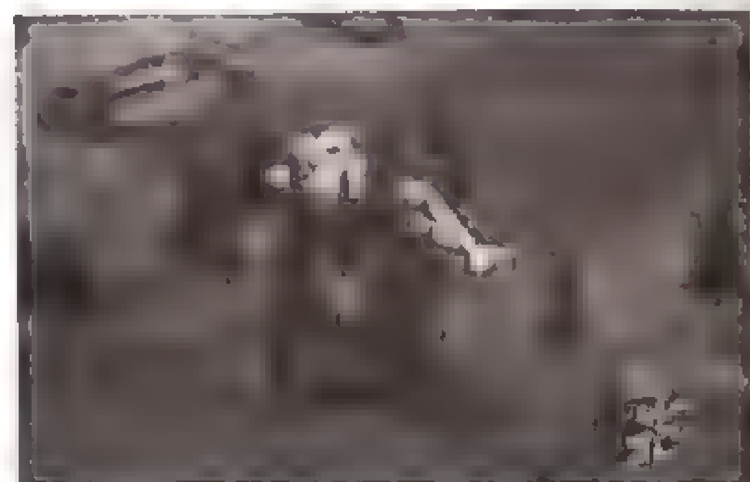
Black & White 善与恶

游戏名称:Black & White
游戏类型:即时策略[ST]
制作公司:Lionhead Studios
发行日期:2000年夏



温文尔雅的英国人Molyneux有着平和的语音及彬彬有礼的举止，给人一种好似从事着教师、医生或律师之类严肃工作的印象，但他的真实身份却是20世纪最受尊敬的卓越的游戏设计大师。而在他手中诞生的《善与恶》，也将成为20世纪末的神灵游戏之经典。

在《善与恶》的世界中，作为一个无所不能的神灵，玩家的职责就是得到更多信徒的膜拜。这就意味着与其他神灵之间的战争。



游戏的奥妙在于：随着玩家的成功，世界也将逐渐显露出表现玩家个性的一面。在那些代表着玩家自身的金刚般巨大的生物身上，从他们的行为和表情中，玩家将看到自己的影子。令人惊奇的是，这些生物并不需要玩家的指点，他们就象是敏感的孩子，会一边观察玩家的行为，一边模仿着做出相同的事情。比如，当玩家用残酷的威压来统治自己的子民时，生物们也会逐渐成长为冷酷又残暴的家伙。当他们四处寻找食物时，玩家管辖下的居民会因为恐惧而四散逃窜。有趣的是，如果这些生物不听话，玩家还可以教训它们，这有点类似《地下城守护者》。不同的是，如果的责骂会使这些生物象小孩一样委屈和懊悔。

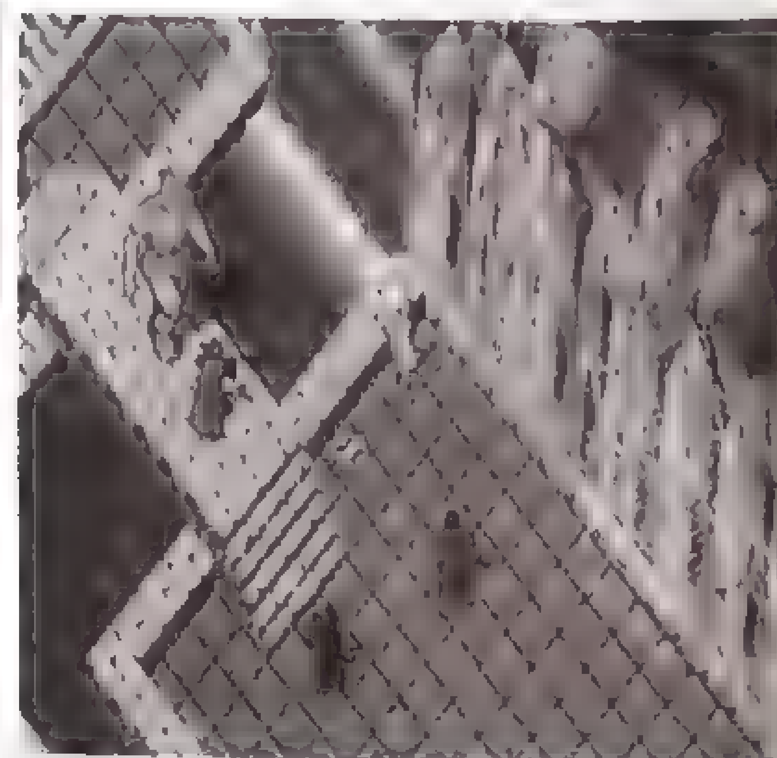


凝聚了细腻复杂的生物表情和心理描写的《善与恶》，同时也有着庞大的战略战术构思，这两者的结合也是使它成为2000年最闪亮的游戏的原因所在。

详细介绍请参阅本刊1999年1月流星时空。

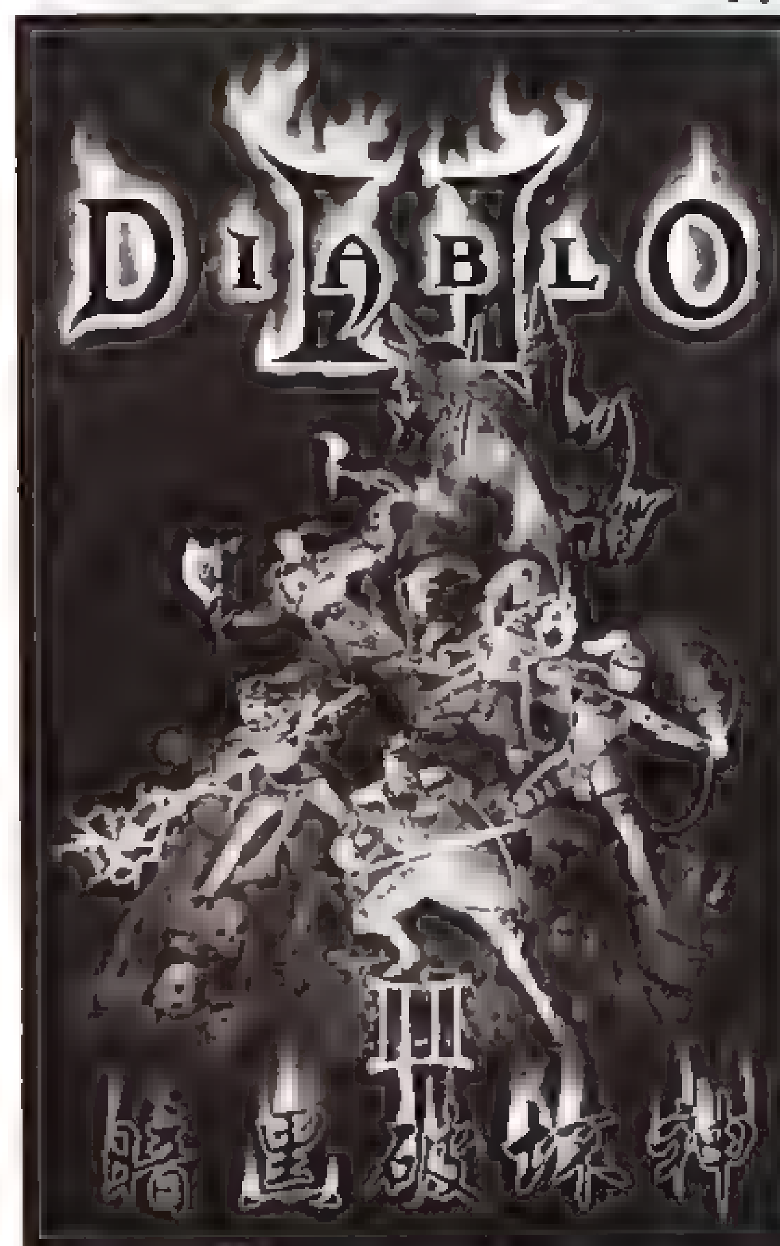
Ultima Online 2 网络创世纪 2

游戏名称:Ultima Online 2
游戏类型:角色扮演[RP]
制作公司:Origin
发行日期:2000年第三季度



更庞大的世界、更出色的画面、更多的任务以及更强大的交流系统和全面细化的行会组织……从Origin公司就《网络创世纪2》对玩家所作的保证中，我们开始考虑是否可以原谅一代中出现的一些小缺点，小Bug，而耐心地等待——等待它的问世并且等待漫长的网络连接……其实，《网络创世纪2》只要能解决前代的那些问题，就够了，以它庞大的构架和一流的互动性，成为值得期待的作品决不只是说说而已。

C. Blizzard Entertainment公司



游戏名称:Diablo II
游戏类型:角色扮演[RP]
制作发行:Blizzard
发行日期:2000年春



毫无疑问，我们已经厌倦了对《暗黑破坏神II》漫无止境的等待。该游戏的发行上市比预定晚了整整一年。不过，可以确信的是，一旦Blizzard公司决定推出《暗黑破坏神II》，它绝对是最热门的游戏之一，当然，也不会有人对此持有异议。

改良的游戏图象引擎，伴以3D环境下的魔法效果和彩色光源，更完善的游戏剧情以及随机生成地图等等这一切，令《暗黑破坏神II》有绝对的胜出优势。当然，其中最被玩家期待的还是同时支持8人联网的多人游戏模式，以及经过提升的战网(Battle.net)上的撕杀。

值得大家注意的一点是：《暗黑破坏神II》的故事包括3部分，其中最小的一部分就远远大于一代的整个游戏。因此，千万不要忘记囤积干粮和水，因为一旦开始游戏，你就要和饭桌、床铺说"拜拜"了。



游戏名称:Warcraft III
游戏类型:即时策略[ST]
制作发行:Blizzard
发行日期:2000年冬

如果Blizzard公司能够创造决不拖延游戏发行时间的奇迹的话，那么，玩家将有望在2000年内，见到《魔兽争霸III》的身影。

Blizzard公司曾以《魔兽争霸》系列给游戏界带来了强有力的冲击，此次，为了扭转即时策略游戏正步入死胡同的局面，Blizzard大胆地引入了具有革命意义的"角色扮演+策略"的概念，使《魔兽争霸III》再次成为众人瞩目的焦点。

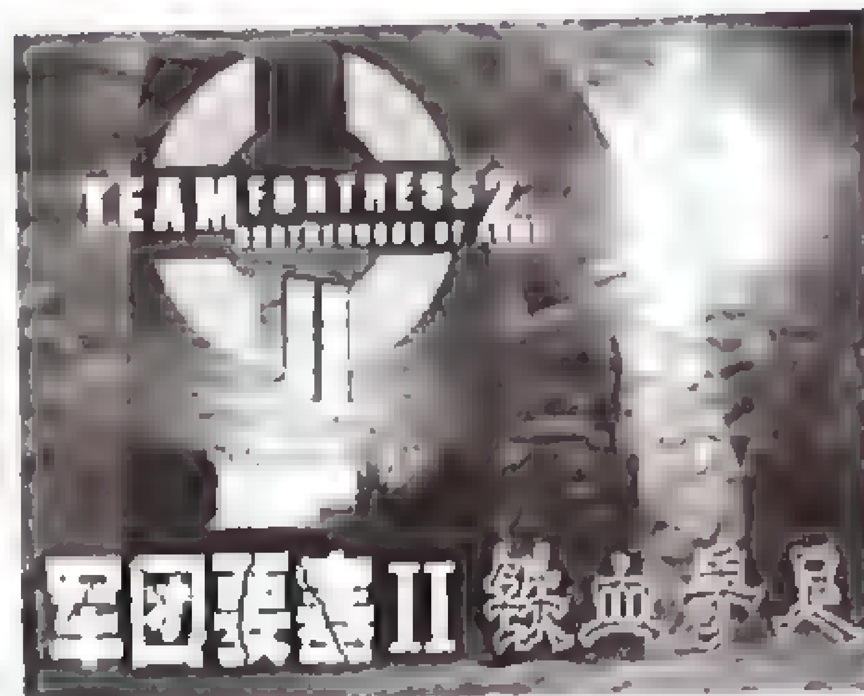
主要区别有哪些呢？即时策略游戏的基础是控制一支无名的作战部队，玩家只要保证与敌人交手时自己的部队胜过对方就行了。而"角色扮演+策略"则包含了许多特立独行的精锐部队，玩家将发现战争已经不仅仅限于运气和速度的较量了，为了体现真正的策略性，让那些运筹帷幄的玩家有施展的空间，《魔兽争霸III》的重点已经转移到了探索地图及小规模遭遇战上。



另外，《魔兽争霸III》的世界也有了很大的变化，呈现在玩家眼前的将是全3D化的阿兹洛斯(Azeroth)大陆，这里所有的地形场景及事物都将是三维的，同时，游戏的视角也可以进行360度的旋转。有了这些激动人心的变化，相信玩家的胃口早被吊得足足的了。

详细介绍请参阅本刊1999年10月流星时空。

D. Sierra 公司



游戏名称：Team Fortress 2: Brotherhood of Arms
游戏类型：动作[AC]
制作发行：Valve Software
发行日期：2000年夏天

首先要说的是，《军团要塞2》的制作者正是那些设计制作了《半条命》(Half－Life)的人们。因此，关注这个游戏的人也越来越多，它能登上这样的"玩家期待榜"也是无可厚非的。不过即使《半条命》从来没有存在过，我们也会很高兴将《军团要塞2》排为2000年的经典游戏之一。这是因为Valve所做的一切，将彻底改革现有的多人动作游戏的方式。

在这款需要多人合作的动作游戏中，团队成员间默契的分工配合是制胜的关键。在游戏中，玩家可以担任水手、间谍、工程师、特种兵、狙击手等具有一技之长的角色中的一个，并将自己的命运完全托付给机智勇敢的队友，同时担负起保护他们的责任。

最具革命性的地方是《军团要塞2》真正实现了即时的声音通讯，这是大多数多人游戏渴望而不可及的东西，Valve却极力地将它做了出来。他们认为，多人游戏时团队间的交流是非常重要的，这关系到能否成功地组织起进攻或防守反击的问题。当然，除了实时通讯，制作组花费在绘制3D图象和电脑AI方面的时间也不少。游戏拥有高达20张的战役地图，其中包括：领土警戒、防守反击、夺取制空权、进攻要塞等多种类型。



E. SSI 公司



游戏名称 Harpoon 4
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Ultimation
发行日期：2000年秋季

《鱼叉》系列游戏的开发至今已有近二十年的历史了，它的前身是由美国退役海军情报官员Larry Bond制作的微缩模拟海战游戏。自诞生之日起，它便凭借着高拟真度和高人机对抗性两方面的优点赢得了战略迷们的赞赏，随着计算机技术的发展而逐步成为最著名的海战模拟游戏。值得一提的是，《鱼叉》系列是由多家电脑游戏公司制作的不同版本的同名游戏组成的，这在今天是绝无仅有的事。现在，游戏的接力棒传到了SSI公司的手中，而SSI也正好可以凭借其丰富的策略游戏经验和雄厚的实力将《鱼叉》系列推向一个新的高峰。

在《鱼叉4》中，玩家不需要建造任何东西用于冲锋陷阵。它是真正切合现代海战的游戏，从猫捉老鼠般的潜艇追踪到美国航空母舰群与俄国战机的空中交火，应有尽有。

游戏中囊括的各国海军资料非常全面，玩家将有幸亲自指挥或目睹来自美、英、法、俄、荷兰、丹麦、挪威、瑞典、加拿大、比利时、西班牙等14个欧美国家海军的250多艘不同类型的作战舰只，每艘舰只均附有详细的性能介绍，其中既有文字性的说明也有照片和真实录像等音像资料。可以毫不夸张地说《鱼叉4》是记载现代海军资料的百科全书，仅凭这一点就值得军事爱好者好好珍藏了。

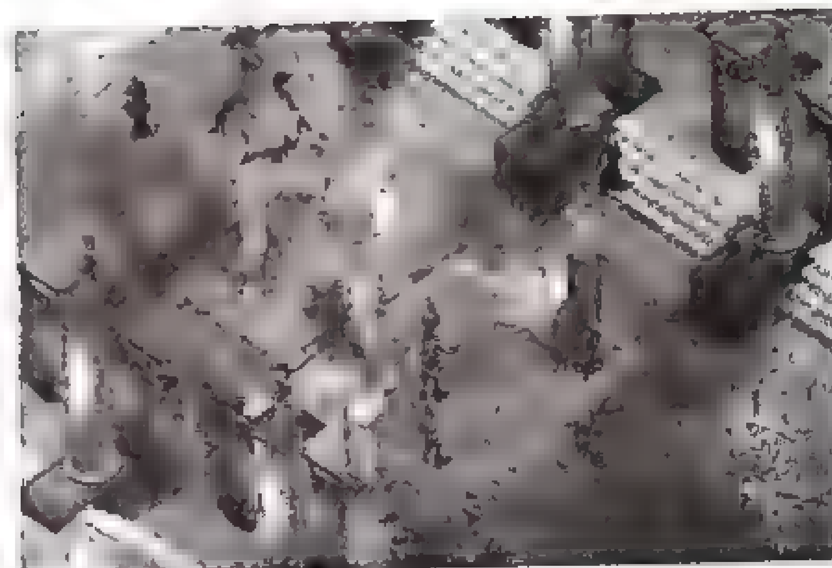
此外，《鱼叉4》首次引入了3D技术，不仅舰艇是全3D的，玩家所能看到的一切包括操作界面在内，都可以用3D的形式表现。海中的潜艇，水面上的战船，空中的战机，彼此互不干扰，层次分明，甚至连雷达扫描、导弹发射等细节都一目了然。出色的AI系统使玩家能够轻易地掌握一套原本非常复杂的作战操作程序，同时也保证了游戏的真实性。

SSI公司为游戏的单人模式设计了极具挑战性的战役剧情，玩家也可以根据个人的喜好进行设计。同时，游戏还支持TCP/IP协议的网络对战，并允许玩家使用文字和语音两种传输方式进行交流。

F. Interplay 公司



游戏名称：Baldur's Gate II Shadows of Amn
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：BioWare
发行日期：2000年冬



《博德之门》的问世，证明了玩家可以拥有即能轻松游戏又可欣赏到规模宏大场景及史诗般的故事情节的角色扮演游戏，也因此登上了1998年度顶尖游戏排行榜。它的成功带动了国外RPG的热潮，这其中包括《光辉之池II》、《冰风溪谷》，当然还有《博德之门II》。

《博德之门II》较之前作并没有什么根本性的变化，它使用的是前作引擎的增强版本。该游戏会从玩家离开《博德之门》第一集的地方开始，这意味着玩家能够将现有的人物都带到新游戏中去。既然是基于高级别角色之上，二代中也将拥有更多的强于一代的武器、魔力和怪物。玩家的任务是打败谋杀之王布哈尔神，为了能在平凡国度里重生，他将自己的子孙后裔散布在遗忘大陆的土地上以帮助他的复兴大业。游戏中有超过100个以上的支线任务，想要全部打穿恐怕得花上半个月的时间！

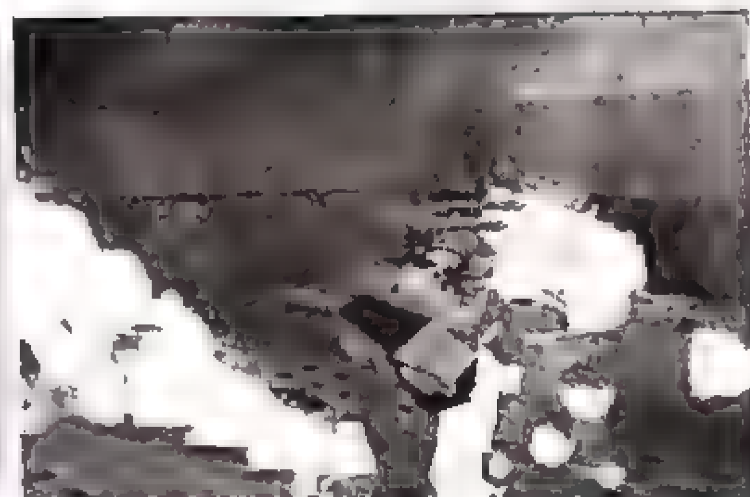


同时，多人游戏的功能也使《博德之门II》成为众人期待的焦点，毕竟可以联网的RPG将是游戏的主导趋势。

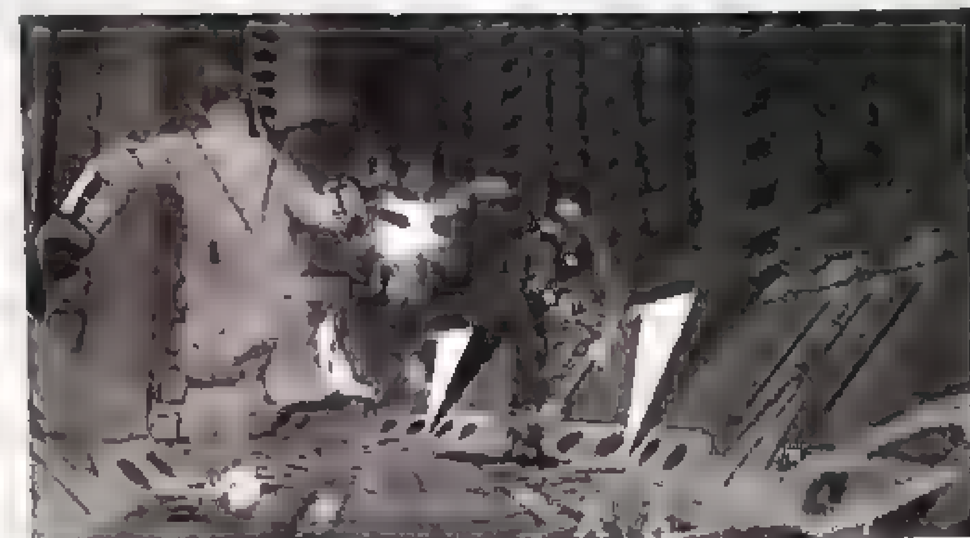
详细介绍请参阅本刊1999年12月流星时空。



游戏名称：Messiah
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作发行：Interplay
发行日期：2000年初



《弥赛亚》的主角包伯(Bob)的真实身份是上帝派到人间的小天使，他的任务是清理掉所有充斥着未来世界的令人厌恶的垃圾事物。与以往不同的是，我们这位主角本身非常脆弱，毫无自我保护能力，因此，他所具有的侵占世间任何物体的能力，使他得以在人世间行走。玩家的任务就是帮助他附身在强壮的生物身上，使用人类的武器或者赤手空拳与恶魔撒旦指使的犯罪分子进行殊死搏斗。从游戏刚发行的Demo中看，《弥赛亚》的游戏性可以说是无与伦比。能够隐藏在任何躯壳里的包伯，同样也可以侵入那些罪犯的体内，令他们自相残杀。



制作时间长达两年半的游戏引擎，无论是在音效、图象还是人物形像上，都有着独特的表现力。震撼的爆炸场面、可自由旋转的视角以及量身定作的音乐加上神秘有趣的情节，使这个游戏充满了不可思议的魅力。



G. Microsoft 公司



游戏名称:Freelancer
游戏类型:模拟[ST]
制作公司:Digital Anvil
发行日期:2000年冬

在1999年5月的E3大展上,《自由战士》一举夺得了"最受期待的游戏"的大奖。这令曾经因为《银河飞将》电影版的失败而大受打击的Digital Anvil又一次振奋了精神。

《自由战士》与《银河飞将》系列的一个副产品《私掠者》非常神似,它们都允许玩家选择自己所扮演的角色。实际上,《自由战士》会让许多老玩家回想起《Elite》,著名的以自由的探险、战斗以及贸易为特征的游戏。玩家可以自由选择职业和任务,如宇宙管理者、违法乱纪的强盗、私人雇佣兵以及规矩的贸易商人等等。

《自由战士》没有《银河飞将》中单一、死板的地界分割线,因此玩家可以按照自己的节奏来进行游戏。除了探索巨大的宇宙,欣赏壮观华丽的太空景观之外,《自由战士》最值得自豪的就是它的三维空间战斗系统和即时3D互动系统。通过实时演算生成的过场动画将达到40至50个之多,它们将取代以往预制的过关和任务过场,使游戏更富于变化。另外,《自由战士》的多人游戏相当庞大,玩家可以同时与成千上万来自不同国家的战士们一起探索宇宙。实际上,由于多人游戏已经超出了预定范围,微软决定将它与主游戏分开来单独出售。



H. Bungie 公司



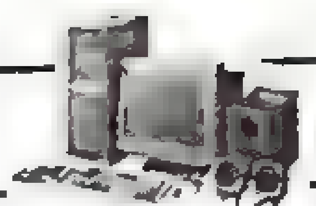
游戏名称:Halo
游戏类型:动作[AC]
制作发行:Bungie
发行日期:2000年冬天

就连苹果电脑的创始人史蒂夫乔布斯这样的电脑界大腕,都对《光环》赞不决口。如果你到现在还没有机会看过乔布斯展示的有关《光环》的宣传片的话,建议你最好找来看看。影片中,人类士兵坐着未来派的沙丘马车往异域逃窜。马车随着凹凸不平的地形上下颠簸,掀起一路的沙石尘土,士兵也随之颠来覆去。图象看上去华丽灿烂,观众感觉自己就好象在观看CGI制作的过场画面一般,但是事实并非如此,自从Bungie将《光环》在带有标准3D卡的奔腾Ⅱ 400-MHZ电脑上实地播放之后,狂热的追随者就增家了好几倍。一想到Bungie竟然能在普通的标准PC上做到如此水准,实在不可思议。不过除了图象之外,Bungie面临的问题是《光环》能否成为一款令人激动兴奋的游戏。

《光环》讲述的是一群由于飞船失事被困在一个陌生的环状世界上的人类士兵的奋斗故事。如果游戏的剩余部分能够达到游戏图象的水准的话,那么无疑《光环》将是2000年的大轰动之一。

详细介绍请参阅本刊1999年12月流星时空。





I. 其他



游戏名称:Resident Evil 3
游戏类型:动作冒险[AC/AD]
制作发行:Capcom
发行日期:2000年5月

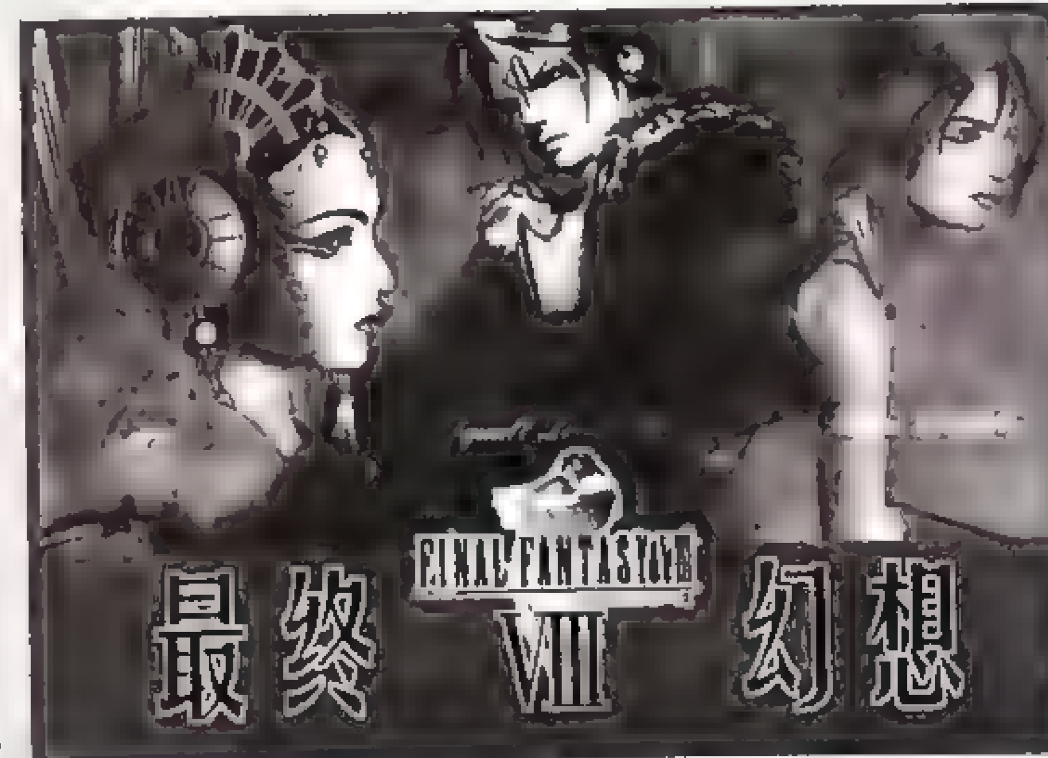


由于育碧公司在国内的低价促销行动,使得《生化危机》这一在Play Station上极受欢迎的恐怖冒险系列游戏,也在每个电脑玩家心中扎下了根。目前《生化危机3》的移植工作也已接近尾声,比前两部的移植快多了,可见Capcom也意识到了《生化危机》在PC游戏领域的影响力。

三代的主人公是大家都熟悉的女孩克莱雅,游戏的故事正是延续二代的情节,克莱雅在去欧洲找寻哥哥的途中遭到一群陌生人的袭击,流落在一个布满僵尸的荒岛上,开始了又一次与僵尸的对峙。本集的另一个主角,克莱雅的哥哥,可是《生化危机》中的元老了。他正是一代中的主角,拥有强大精神力和金刚铁骨的枪械专家。

其实,PC版的《生化危机2》除了在显卡兼容性上有些瑕疵之外,其声光方面的表现已经超过了PS版本。所以,我们有理由相信《生化危机3》的PC版肯定是内容更丰富、声光效果更强的版本。现在我们更想知道的是《生化危机3》的汉化问题,如果能尽快完成同期汉化工作,那么《生化危机3》必将成为2000年最受国内玩家欢迎的游戏。





游戏名称:Final Fantasy 8
游戏类型:角色扮演[RP]
制作发行:Square
发行日期:2000年1月27日

继Play Station上最成功的角色扮演游戏之一《最终幻想》系列第七代,首次登陆PC领域而大获成功之后,接踵而来的是更具冲击力的《最终幻想8》。相信凡是见识过由王菲演唱的主题曲配以超高水准动画片段的MTV《Eyes on me》的玩家,一定会对它翘首以待的。单是PS版全球热销600万的惊人数字,就可以说明一切。

《最终幻想8》最明显的改变是人物形像更接近真实比例,比七代的三头身形像细致了许多。新加人的战斗连接系统,使游戏中人物的成长与《最终幻想》系列中有名的召唤兽(G.F.)息息相关。这些召唤兽将拥有经验、等级和生命点数,如果人物在召唤它们时遭到攻击,那么所受的伤害也将转移到召唤兽的身上。并且,一旦和召唤兽"连接",人物将拥有该召唤兽的各种能力,这在战斗中是非常有用的。



我们唯一担心的是它真正的移植效果。如果能够达到百分之百移植的话,那么再增加个几百万的销量也不是什么难事!



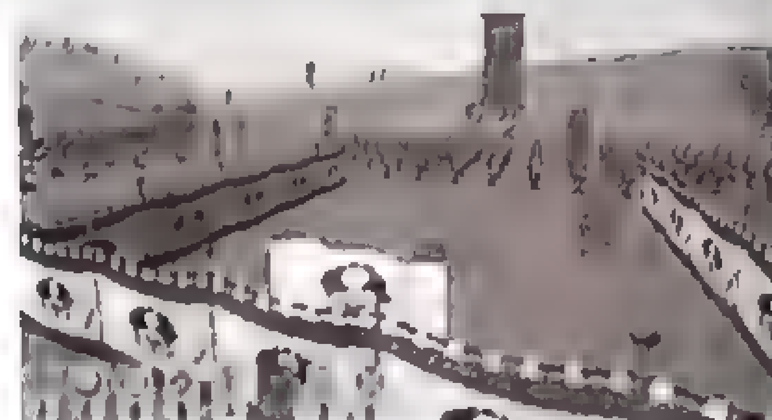


游戏名称:Alone in the Dark Ⅳ
游戏类型:动作冒险[AC/AD]
制作发行:Inforgrames
发行日期:2000 第三季度

时隔多年,电脑上最经典的动作冒险游戏《鬼屋魔影》系列终于将在2000年卷土重来,目前该游戏发布的官方消息很少,但从公布的几张图片来看,其精美程度丝毫不亚于任何的同类游戏。作为恐怖风格始祖的《鬼屋魔影》随着同类型游戏《生化危机》系列的大红大紫已经失去人气,如今东山再起,相信游戏龄在4年以上的玩家应该都乐于拥护,当然其关键还是在于能否将《鬼屋魔影》最见长的营造气氛发扬广大!



游戏名称:Shogun: Total War
游戏类型:即时策略[ST]
制作发行:Electronic Arts
发行日期:2000年3月



这款游戏最大的卖点就是满山遍野的军团作战,想象一下数以千计的幕府士兵一起攻城的壮观场景。你就知道这款游戏的魅力在那里了。除了宏大战斗场面,《幕府将军》也为玩家提供了足够的战略施展空间。可不是好看不好玩的游戏哦!



游戏名称:Command & Conquer: Renegade
游戏类型:动作[AC]
制作发行:Westwood
发行日期:2000年5月1日

虽然《泰伯利亚之日》遭受了相当大的失败,但是这次的转型却是我们所十分愿意见到的。将玩家从掌管一切的指挥官角色转化到战场上单个的作战单位,并且以第一人称的视角表现出来。玩家甚至可以驾驶各种交通工具作战,一想到可以开着重型坦克横冲直撞,谁不会动心呢?!此外,在多人联网时,玩家还可以互相搭档,由一人负责驾驶其他人则负责炮火攻击,其乐无穷。

在武器方面,Westwood表示届时将有更多的不可能出现在策略游戏中的武器类型,从图片中的枪械形状来看,还是蛮诱人的。

无论是实时运算的3D场景,还是实体化的交通工具及周边建筑,都将带给玩家熟悉而又新奇的游戏体验。

详细介绍请参阅本刊1999年11月流星时空。



评分说明

《家用电脑与游戏机》杂志的"佳作赏析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目,其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品,介绍各种游戏的特色,分析产品的不足,帮助玩家选购,督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上,希望借此可以体现各类游戏的独特风格,准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点,可能是对立的声音,也可能是对作者观点的补充,目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性,我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用百分制,我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权,单项评分通过加权计算公式获得综合评分,这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平。在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时,还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

音乐音效

考察游戏中的音乐音效,主要是针对其烘托游戏气氛,表现特定的游戏因素(如敌害出现方位)及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现	综合评分
音乐音效	
操　控	
创　意	
专属特性	

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度,同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处,我们鼓励突破性的尝试,也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素,诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式、战斗模式等等方面都是发掘新思路的地方。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定,因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分,而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功,或者说,游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性,如果该游戏兼具多种游戏类型特点,其评分专属特性将会有多项,其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点,它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性,其各占综合评分的15%。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度,这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等,我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感:动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性,在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中,一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度:模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好,但事实表明,过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度",让玩者在游戏中能够尽兴而为,同时又能为自己的行为找到事实参考,那就是"最真实"的游戏。

故事线:冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历,这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标,而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性:策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻,你需要符合逻辑推理的势态演进规律,你需要能够审时度势的对手,你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境

资料性:多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎,最重要的因素就在于其资料是否有价值。

100:空前
单项评分:在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现,效果前所未有或达到了目前的最高境界。
综合评分:非玩不可的好游戏,值得所有玩家鉴赏。

90+:优秀
单项评分:充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现,效果很好,但还有值得提高的余地。
综合评分:值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型,达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然,由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型,所以在选择时请注意游戏类型说明。

80+:良好
单项评分:运用了现有的技术手段和设计概念,表现效果不错,没有什么特别关键的缺憾。
综合评分:达到此级别的游戏应该是值得注意的作品,虽然它们可能会在某些方面有点不足,但就整体来看,其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

70+:普通
单项评分:缺乏对现有技术手段和设计概念的运用,没什么可批评的,但也没什么特色。
综合评分:普通级的游戏一般都不尽如人意,不过它们要么各方面表现平均,无聊时也可相伴左右;要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

60+:及格
单项评分:还好没有什么BUG,勉强可用。
综合评分:处于这个级别的游戏可以说是前景不妙,在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣,也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

亲手建造、亲身游历——

主题公园世界

图像表现	90
音乐音效	93
操　　控	90
创　　意	100
策 略 性	90
总评	91

■文/Sara Goo

也许是从小就比较贪玩吧，自己一直就特别喜欢去游乐园中感受那种快乐、兴奋、又略带疯狂的滋味。时至今日，我居然真的当上游乐园的“老板”，到底是谁给了我这次机会呢？这就是那脑子里充满古怪想法的“牛蛙”。

对于牛蛙公司（Bullfrog）的印象，很长一段时间我的记忆里都是那阴森恐怖的地下城。那种扮演丑恶守护者的反叛的幽默，直到现在还为一些不羁的玩家所津津乐道。但我可有些不能接受这群“行为不轨”的家伙，毕竟我属于那种喜欢生活在光明中的人。还好当我看到了《主题公园世界》后，我终于长长地吁了一口气，因为现在我可以抛开心中的阴霾，把自己从地下城的诡异中解脱出来，在地上当一回公园的“守护者”了。



重现儿时的梦想

说出来可能大家会笑，我小的时候曾经梦想能够当上游乐园的老板，那样的话我就可以成天地玩而不用付钱了。在《主题公园世界》中，我完全可以实现自己的愿望，下面就请大家随着我这位主题公园向导一起看看到底有哪儿块处女地等着我们去开拓吧。

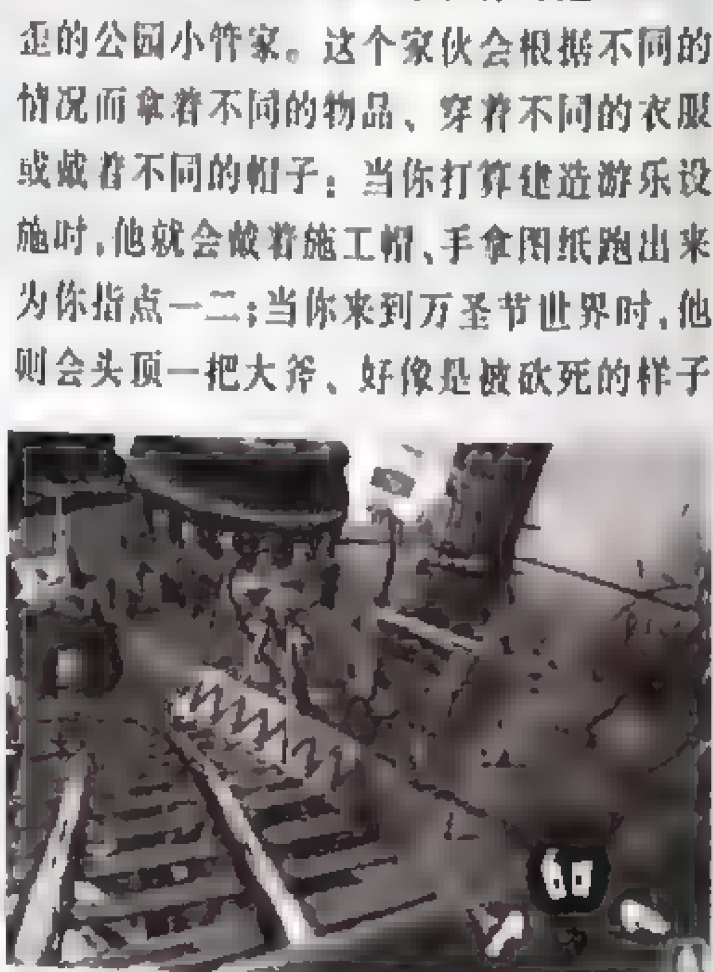
在一望无际的大海中共有四个岛屿，在它们上面各有一个不同主题的公园。其中有类似于“侏罗纪公园”的环境，让你感觉回到了几百万年前“失落的世界”（The Lost Kingdom）；有群魔乱舞的地方，让你觉得好像又来到了地下城的“万圣节世界”（Halloween）；有到处充满巨大植物和昆虫的“神奇的陆地”（Land of Wonders）；还有能让你实现21世纪在太空游玩这一梦想的“空间地带”（Space Zone）。虽然你在刚进入游戏时都可以看到这四个岛屿，不过开始时却不能在它们中随意选择，只有在一个世界中获得金钥匙才能进入下一个世界。不过，别看这四个世界的主题完全不同，但是它们在经营上却是没有什么区别的，只要你能够吸引游客，能够让你的公园挣钱，那你就能获得金票去购买更棒的游乐设施，甚至获得金钥匙进入下一个世界。

在牛蛙为我们创造的世界中，我不仅见到了真实生活中从未见过的非常奇妙的游乐设施，而且还成了它们的主人，这种美妙的感觉让我在游戏中始终有些轻飘飘的，因为在游戏中我实现了儿时的梦想。

牛蛙味道的画风

要是我再反复强调牛蛙那黑色幽默的风格的话，恐怕众位玩家会嫌我罗嗦了，不过他们的创意确实总让人始料不及。就拿游戏的开头画面来说吧，这些动画是一天一换的，花样非常多。有的是一大群小孩把一个科学家掀飞的情节，有的则是一个小女孩由于显示了她的巨大力量而把其他小男孩吓呆的场面。看来牛蛙的灵感真是太丰富了，连我这位老牛蛙迷都没有想到它会来这一招。

别看开头画面做得很吸引人，游戏中的画面才是玩家们真正关心的呢。不过你可以放心，牛蛙的风格绝对是一脉相承，不把你逗得捧腹大笑他们绝不会罢休。除了那些大腹便便的修理工和满脸雀斑的孩子之外，游戏中最有意思的角色就是那看上去象两块黑炭、而且时常蹦出来在你耳边唧唧歪歪的公园小管家。这个家伙会根据不同的情况而拿着不同的物品、穿着不同的衣服或戴着不同的帽子：当你打算建造游乐设施时，他就会戴着施工帽、手拿图纸跑出来为你指点一二；当你来到万圣节世界时，他则会头顶一把大斧、好像是被砍死的样子





出来吓唬你。看来，牛蛙还是没有改掉“画不惊人死不休”的癖好呀。

别看牛蛙的画风很棒，但是他们在技术上却还存在缺陷。比如说，游戏的分辨率只能在640×480和800×600之间进行切换，而无法设置得更高。此外，如果说《雷神之锤Ⅲ》的引擎是一台柴油机的话，那么牛蛙的引擎似乎更像是一个核电站，没有足够强劲的CPU和3D加速卡的话，休想让这个“核电站”运转起来。也许我的话有些夸张，但是这却是不争的事实，好像从《上帝也疯狂Ⅲ》开始，牛蛙的3D游戏就变成了“富人的运动”。

全程中文的语音

牛蛙的游戏音乐不曾给我留下太多的印象，因为它既没有《横扫千军》之宏大，也没有《仙剑奇侠传》之婉转。但它的确很好地烘托了游戏气氛，这对一部游戏来说足矣。还记得在《上帝也疯狂Ⅲ》中那缥缈的幻境，《地下城守护者Ⅱ》中那阴森的魔窟吗？要是没有这些牛蛙在旁边当“吹鼓手”，游戏给人的冲击力也不会体现得如此淋漓尽致。在《主题公园世界》中你听到的将是一种轻松活泼的音乐，由于公园中的游乐活动可能会十分刺激，听了这些音乐则能让你感到十分地放松。

其实，我在这里想谈的并不是音乐，而是游戏的语音。由于整部游戏都进行了汉化，所以连原来英文的语音部分都没有“幸免于难”。如果你买到了中文版的《主题公园世界》，那你将会发现，里面的那个公园小管家嘴里说出来的话全部变成了中文。有了这种全中文的语音，玩家在游戏中便不用低下头去看那些中文字，而只需竖起耳朵去听你应该做什么就行了。可以这样说，只要你有了中文版的《主题公园世界》，那就根本不需要在游戏过程中查看手册，只要听便能够学会游戏的操控了。



中规中矩的操控

由于牛蛙从《上帝也疯狂Ⅲ》到《地下城守护者Ⅱ》，一直到《主题公园世界》中采用的都是他们自己开发的“球面引擎”，所以这几部游戏在操控上并没有什么明显的区别。在游戏中无论是建造建筑还是抓人，这些动作都会让你感到有一种似曾相识的感觉。而且在《主题公园世界》中，你也可以像在地下城中一样，以第一人称的视角在公园中到处看看（所以称本游戏为《地上城守护者》一点也不为过），甚至你还可以在游乐设施的面板上选择“乘坐游乐设施”，亲自乘坐在指定的游乐设施中，看看那种感觉是什么样的。我敢向你保证，这和真的完全一样。

如果你从来没有玩过《主题公园》，那你也不用着急。因为在这部游戏中有两种难度，一种叫做“简单难度游戏模式”，在此模式中，你的公园已经开张了，而且其中也有一些游乐设施和员工，这对于一个从来没有玩过《主题公园》的人来说是很有帮助的，它可以让你先熟悉一下游戏的管理。而另一种称作“中等难度游戏模式”，这才是你的真正挑战，因为在这里你一无所有，你必须白手起家，规划你的公园、建造游乐设施、雇佣员工，最后在一切基本就绪后才能开张营业。

尾　声

很多人把《主题公园世界》定义为一部经营策略类游戏，也许他们把公园的经营看得太重了。我们周围经济的发展似乎并没有给人们带来更多的欢乐，反而带来了更大的压力，因此很多玩家在玩游戏时也把那种“精明”的理念带了进来。殊不知游戏就是让你轻松享受乐趣的，如果你在游戏中投入自己的全部而无法自拔的话，那么相信游戏给你带来的只有更多的、类似于真实生活的压力。所以，只有抛开所有杂念你才能实实在在地去感受游戏带来的欢乐，这其实才是《主题公园世界》真正想带给大家的呢。

编辑笔记：

对于喜爱牛蛙公司《主题公园》（Theme Park）和《主题医院》（Theme Hospital）这类夹杂幽默搞笑成份的经营策略类游戏的玩家，《主题公园世界》所带来的新意应该会让各位有焕然一新的感觉。从直观上游戏运用的3D球面图像引擎和环境音效技术，到潜在的游客性格分类设定，以及为玩者设定的包括公园快照明信片E－mail发送、网络交互公园参观等等，加上主视角切入功能，让玩者可以边经营、边游览，我们终于可以与游戏中的电脑游客一同享用这些妙趣横生的主题公园世界了！

编辑/游骑兵



英文名称：Theme Park World
出品公司：Bullfrog/EA
汉化公司：电子艺界
国内发行：电子艺界
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略[ST]
最低配置：P200/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：PⅡ300/64MB、3D加速卡、16速光驱
3D加速卡：D3D
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1999.12

二十年经典之路的巅峰——

创世纪IX升腾

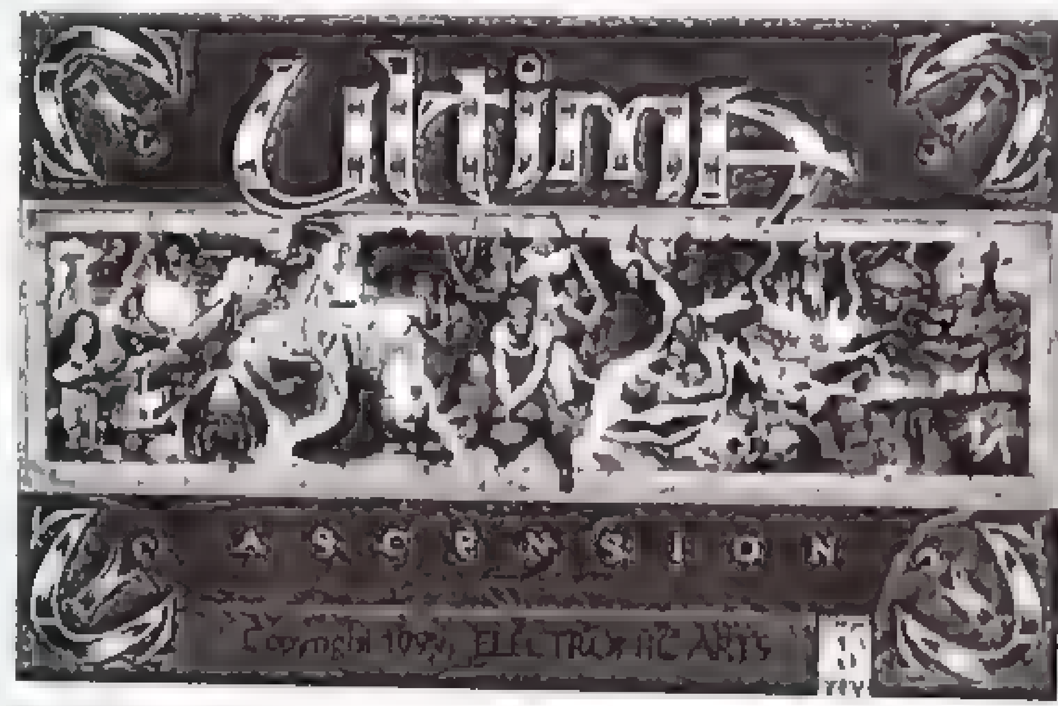
图像表现：100	99
音乐音效：100	
操　　控：95	
创　　意：100	
故 事 线：100	

■文/梁华栋

经典的沿革

自从1979年"创世纪"系列游戏的第一部《创世纪：黑暗纪元》(Ultima: The First Age of Darkness)面世以来，这个电脑游戏史上延续最长的经典之一经历了多次重大的变革。其系列游戏作品的变迁仍是许多资深玩家津津乐道的现代神话，以及许多后进玩者心头的神秘传奇。

在最初的"黑暗三部曲"中，游戏的主要设计者理查德·盖瑞特(Richard Garriott)从不自觉的创意萌动状态开始逐步意识到，一个完备的地理、历史、社会、人文和道德体系，对于一个希望拥有长久生命力的游戏来说是多么的重要。这种思想在"创世纪"系列早期的三个较为独立的游戏中得以不断地实践和丰富，整个游戏所发生的时空也由索沙亚大陆(Sosaria)到太空、地球和太阳系各个行星，最后归结到虚构的不列颠尼亚大陆(Britannia)。游戏的主角，也通过行侠仗义的征战而由凡人成为"圣者"(Avator)。



怜悯(Compassion)、诚实(Honesty)、荣誉(Honor)、谦恭(Humility)、公正(Justice)、牺牲 (Sacrifice)、灵理 (Spirit)、勇敢 (Valor)，这八项美德，成为第二个创世三部曲"圣者传奇"的灵魂。在《创世纪Ⅳ圣者使命》(Ultima4: Quest of Avator)中，玩者不再如一般游戏中为完成任务而不问缘由地进行杀戮、掠夺。在这里，玩者努力的方向乃是遵从美德的召唤，在理性的善恶之路上进行实践。比如碰到乞丐应加以施舍来体现怜悯之心，与城市中的人交谈时不能一次说是下次又否以证明诚实，房舍中的宝箱不能随便拿取以体现荣誉，打死怪物获得的宝箱要让队伍中的队员轮流开启以体现公正，战斗时不能逃脱以体现勇敢。这些看似教条死板的潜在游戏规则，却激起了玩者热烈的拥戴，使得最终追寻真理、智慧与爱的旅途显得格外富有意义。

守护者(Guardian)，从《创世纪Ⅶ黑月之门》(Ultima7: Black Gate)开始出现，并成为圣者的噩梦与不列颠尼亚大陆的毁灭者。圣者与守护者的对抗，成为第三个创世三部曲"守护者时代"的主旋律。这个自称不列颠尼亚守护者的幕后魔王拥有凡人乃至圣者都无法直接与之对抗的强大力量，他磨灭了人们对魔法与美德的信仰和追随，同时组建工会(Fellowship)妄图颠覆不列颠王(Lord British，这是整个系列游戏中不列颠尼亚大陆的王权掌握者，也是游戏设计者理查德·盖瑞特的标志性角色)的统治。在这一切遭到圣者的挫败之后，他恼羞成怒之下将圣者抛入异域之岛禁锢起来，从而不受"打扰"地实施他不为人知的险恶计划……

1994年，《创世纪Ⅷ异教徒》(Ultima8: Pagan)演绎了圣者历经千辛万苦四处求得超人技能，最终成功离开异域之岛返回地球的故事。当圣者为返回了家园而舒心地放眼远眺之时，守护者的狰狞面目也同时出现在远山之中。这一幕，使得经历了漫长的圣者之路的玩家心中阴霾不散。而对这么一个可以毁天灭地的恶神，作为凡人的我们还能为美丽的不列颠尼亚做些什么呢？

传奇的终结

"Ultima"这个词取意为"最后的音节"，《创世纪IX升腾》(Ultima9: Ascension)也终于为这延续人间二十年的传奇故事奏响了最后的乐章。故事里，距圣者在《创世纪Ⅷ异教徒》的历险之后三十年，睡梦中的圣者再次被冥冥中的声音唤醒，穿过圆石阵中的月门，圣者又来到了不列颠尼亚。就在从地球到不列颠尼亚的传送途中，圣者就遭到了截击，等到终于见到不列颠王之后，才发现原本散布在不列颠尼亚四方的美德祭坛(shrine)都被毁损，取而代之的是八根邪恶的岩柱突破地面高高耸立在美德祭坛附近。不列颠尼亚的人民，也因为某种原因而错误地诠释着美德的定义。怜悯之城的人们狠心地驱逐老弱病残的居民到环境恶劣的聚居地，诚实之城的人们满口谎言却毫不在乎，公正之城的人们滥用酷刑人人自危……更为糟糕的是，不列颠尼亚的月亮偏移了运行轨道，在不久之后就要重重地撞上这片大陆，到时候一切都将灰飞烟灭。



圣者义无反顾地接受了拯救不列颠尼亚的使命，这一次的际遇，相对来说比在异域之岛的情况要好很多了（毕竟是在一个行侠仗义数个世纪的老地方嘛）。虽然整个任务中圣者基本上还是单枪匹马地四处奔走，但昔日许多队友如吟游诗人Iolo、游侠Shamino、牧羊女Katrina及骑士Geoffrey都会出现并给予圣者许多提示，而在之前若干代的游戏中出现的物品，如终极智慧之书(Codex of Ultimate Wisdom)等也会再次成为游戏中的关键物品。不列颠尼亚的人民虽然误解了美德的真正含义，但对圣者仍然充满了敬意，因此对于你的需求也会尽力帮助。虽然他们可能会不自觉地帮倒忙，但这不能怪他们，当你恢复了美德祭坛的原本面目之后，他们是会醒悟的。

角色的创建终于采用了"创世纪"系列最受欢迎的占卜推断系统。圣者在开始时的住所附近再次遇到了神秘的吉普赛马车，在马车中，女巫会向你出示若干事件，让你选择自己的处理方式。藉由对这些问题的处理，女巫会推断你的性格倾向，并赋予你一个游戏中的角色职业，如武士、巫师、游侠等等。不同的职业会带来不同的初始技能与物品魔法的运用能力。

游戏的主要任务，就是想办法找出八个美德祭坛缺失的咒符(Rune)、印章(Sigil)，然后将咒符和印章放在相应的美德祭坛上，念出圣咒(Mantra)，美德祭坛就能恢复原貌，同时令人们感受到真正的美德理念。这个任务看似简单，但要想获得每个物件，都要先找到这些物件的持有人或所处地点的线索，然后奔波各处，经历各种各样的任务考验，才能获得所需的东西或信息。在这个过程中，守护者的爪牙会不断地出现，圣者也将遭遇各种大起大落的折磨。比如过程中圣者会落入圈套，丢失之前的所有装备魔法，陷入岩浆地牢。在赤手空拳逃出生天之后又意外地拿回了装备，重新踏上征途。主线故事上的峰回路转跌宕起伏，可以说是《创世纪IX升腾》最吸引人的地方。



《创世纪IX升腾》发扬了角色扮演游戏最受欢迎的游戏自由度，玩者可以在这个世界中自由游走，许多NPC也将给你诸多的支线小任务。这些任务或多或少与主线任务都有所关联，完成它们将可以获得更多的能力来面对主线任务。对于练功升级，游戏中有特别的设定。各个区域中有不同的敌人出现，从常见的巨鼠、蜘蛛到弓箭手和强盗，从兽人、骷髅到冰火怪兽和飞龙，杀死这些怪兽虽不能直接获得经验值，但拾获的装备可以在店铺中出售，积攒金钱向游戏中拥有各种技能的特定NPC学习相应的技能。当然，你能否学习更高等级的技能，要根据你的力量、敏捷、智力这三种基本属性的水平而定，角色职业也限制了某些技能无法学习。为了提高基本属性，则只有完成主线任务恢复美德祭坛，借此获得提升基本属性的机会。

瑞玟(Raven)这个女性角色的出现，彻底改变了以往圣者不食人间烟火的形象。瑞玟是游戏中的一个侠义的海盗，由于执行她的老板的使命前去Britian接送圣者，而偶然地从守护者的爪牙手中拯救了圣者。就这样，两个人的命运轨迹竟在这对抗守护者的终极时刻相互交织在了一起。其



间瑞玟无心地把圣者带人了守护者的圈套，又为圣者拿回背包换回了两人之间的信任，圣者后来又把瑞玟从死刑审判中营救出来……瑞文有一种不羁、善良的性格特点，无所不能的圣者在她面前却显得呆呆的煞是可爱，如果你熟悉金庸小说中最鲜活的男女主人公，我想你会在这里有完全相同的体验。

全新的操控

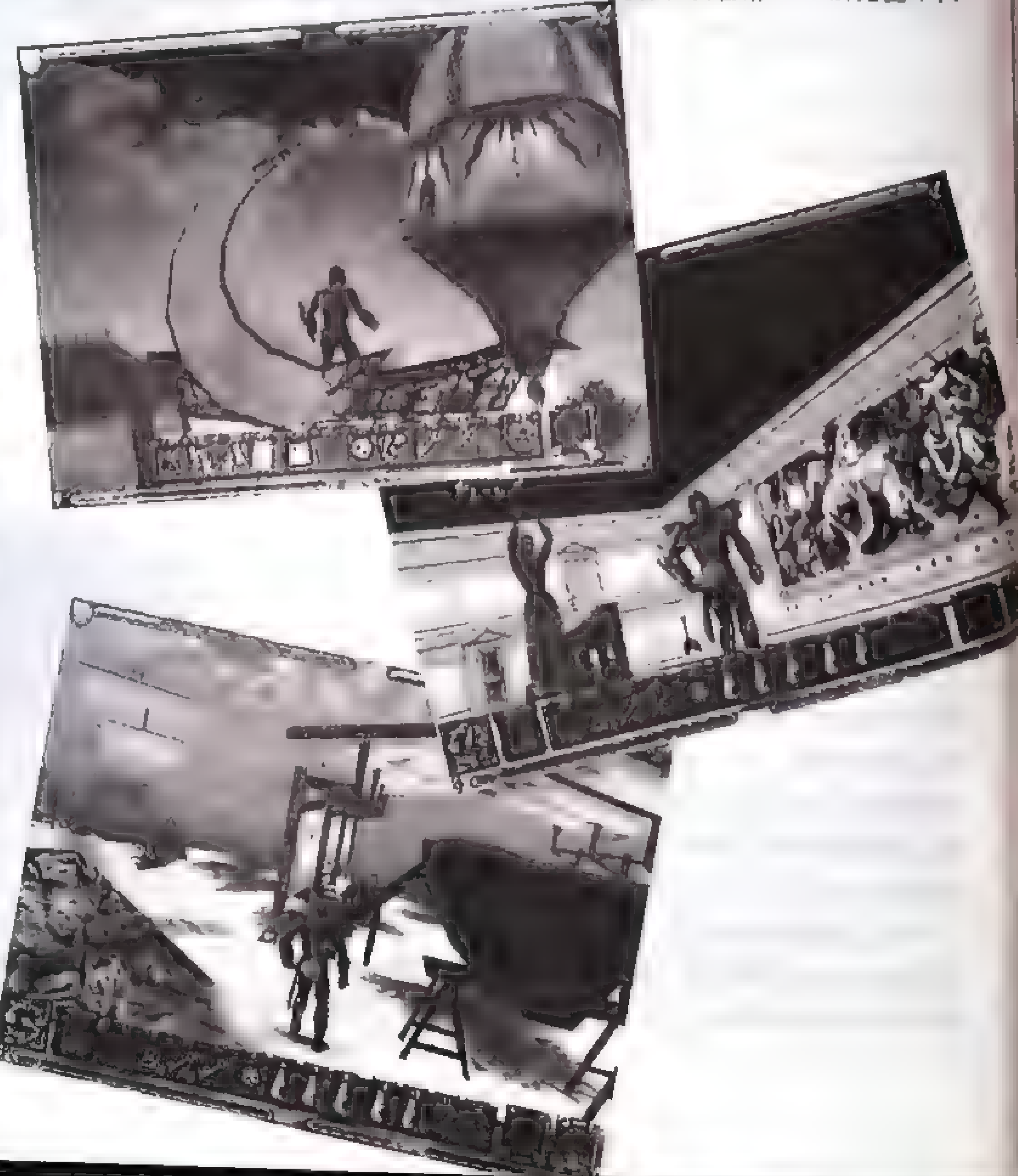
传统与创意，是续作游戏所面临的最大难题。《创世纪Ⅸ升腾》可以说是继承了这一系列最受争议的《创世纪Ⅷ异教徒》的衣钵，同时注入了之前各集游戏大受欢迎的传统精髓。

游戏开始，圣者是处于真实的现代社会的环境中，房间里的电视播放着 EA Sports 的游戏广告，楼下电脑中有《网络创世纪 Ⅱ》的预告，冰箱、厨具、电话、钢琴、壁炉都如同你我生活中的物品一样可以操作。由于采用了全新设计的 3D 游戏模式，在游戏开始的一段过程中，玩者会不断看到该干什么、如何去做的详细指导。书架内的各种书籍中，除了必要的游戏线索外，大部分还书写着“创世纪”系列游戏的相关背景、游戏的操作功能键表、药瓶魔法的效能等等重要资料。我猜想，整个游戏手册的内容是不是都放在了整个游戏中随处可见的书籍之中了。在屋子里搜罗一番，熟悉了 3D 游戏介面的操控后，户外有用剑劈砍和练习弓箭的偶人，还有木箱可以练习攀爬。等到游戏正式开始后来到石堡，玩者更可以在此实践游戏需要用到的各种技能技巧，比如开启机关和用魔法灭掉火坛等等。

游戏中主要采用尾随视角，同时也有主视角和 360 度全视角的操控能力。不同于著名的《古墓丽影》模式，《创世纪Ⅸ升腾》中的跳跃和观察都十分简捷方便。要想跳到什么地方，只要移动鼠标到目的地，鼠标若显示绿色则表示可以抵达，这时左右鼠标键同时按下，圣者就能准确地跳到指定位置。在鼠标的操控下，玩者的视角还可以如《雷神之锤》一类主视角游戏的“自由查看”功能一样，快捷方便地随圣者身体的转动俯仰而四处查看。点住鼠标右键或用键盘方向键指挥圣者行动，[CapLock] 将切换慢行或跑步状态，其过程中可以随时切换抽出兵器的战斗状态或收回兵器的正常状态，两种状态下所有可执行的动作并没有特别的不同，唯一的差别大概就是前者可以随时击杀敌害，后者方便在城镇中随时与人交谈或拿取物品。习惯主视角动作射击游戏的玩者还可以按住 [M] 键进入主视角模式，借此可以近距离观察或战斗。

游戏中圣者的物品要放在腰带、背包和口袋中。背包可容纳的物品数量有限，但口袋可放在背包中被视为一个物品，且口袋中还可以放多个物品。因此可以收集游戏中的口袋来扩展物品携带能力。腰带如背包一样可以放置物品，这 12 个栏位的腰带也对应着 [F1] 到 [F12] 的快捷键，玩者可以把常用的武器、药水或魔法(包括魔法书中的魔法或魔法卷轴）拖放到这里随时使用。游戏中还可以找到罗盘、六分仪和各个区域的地图，有了这些指明方位的物品，你就能知道所处的确切位置。

与 NPC 的交谈是多重的对话选择，不同的对话选择往往会给 NPC 以完全不同



的感受，你也会因对话选择的不同而获得不同的信息回应乃至 NPC 对你的不同态度。对话内容的分支很有逻辑性，因此在游戏中与不同角色交谈是非常有发现感的。

不论是新的“创世纪”游戏的玩者，还是熟悉了昔日经典“创世纪”游戏操作风格的玩者，在开始游戏 10 分钟左右的时间内，只要能耐着性子按照指导一步一步地实践，你将会很快喜欢上它独特的游戏操控方式。



生动的环境

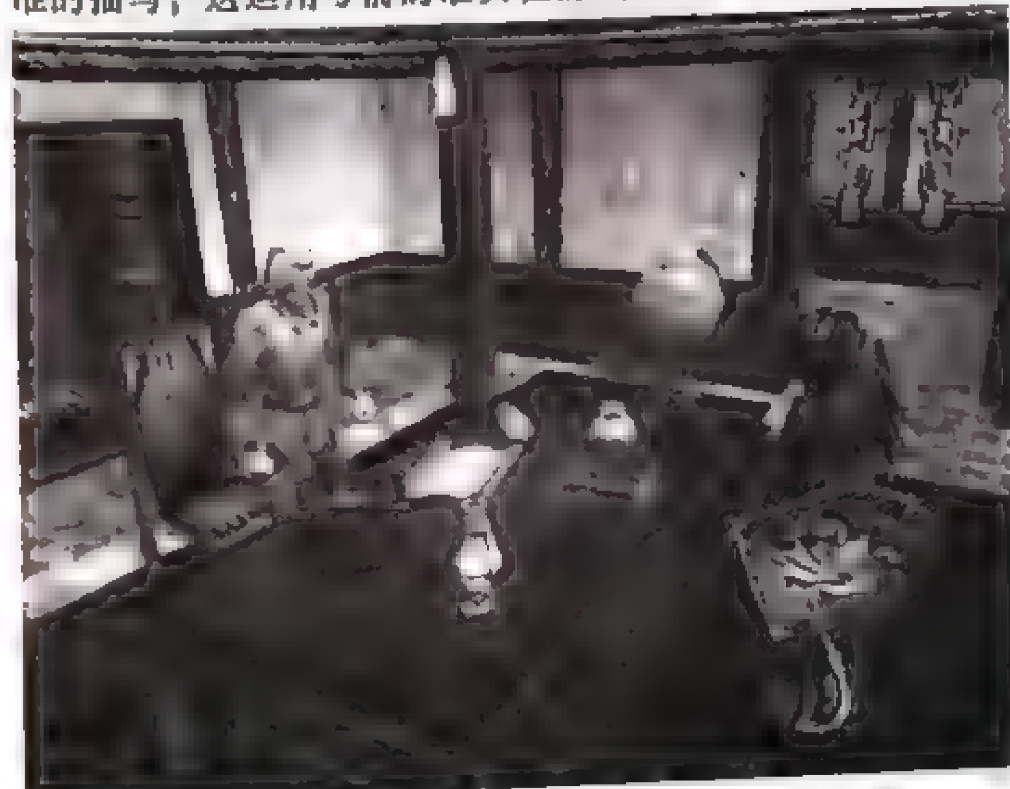
传统上“创世纪”系列游戏就以丰富细致的场景而著称。在《创世纪Ⅸ升腾》中，借助 3D 图像引擎的强大功能，游戏支持从 640×480 到显卡的极限分辨率，同时也支持 16Bit 或 32Bit 的材质渲染，这些技术基础加上空前的创意，使我们得以面对一个前所未有的充满生机的游戏世界。

物品的丰富是游戏的一大特色。在游戏中，我们可以发现各种刀、剑、锤、棍、弓箭等武器，它们的打击力和准头各有不同。至于防具，则有皮甲、链甲、钢甲、黑石甲及各种魔法护具种类，他们外形各异、防护能力和特殊能力也不相同。当你换上不同的武器和防具时，角色的外观将作相应的变化，这种实时贴图的变换在 3D 游戏中可以说是前所未有的创举。

角色的动作也格外细腻，用刀剑时的劈砍动作，用锤时的重力猛砸，用棍时撑地横扫，用弓箭时更有拉弓搭箭晃悠悠地瞄准的描写，这运用弓箭的准头在游戏中可是至关重要的。

游戏中地形之自然，场景之精细，不同地域风貌之独特，在电脑游戏史上可谓是前所未有。

首先看看建筑风格，我们就可以看到 Britian 的中世纪城堡建筑、Den 的海中木制高脚屋，MoonGlow 的魔城机关，Yews 建在巨木之上的空中树屋等等，风格各异，极尽能工巧匠之力。各个地方的居民也反映出不同的民风，如 Britian 的王城之风，Den 的海盗云集，MoonGlow 的魔幻光影等等。在云游四方的时候能够欣赏到不同的风土人情，这实在是一种享受啊。



游戏中的季候系统反映在地貌上则带给我们不同的四季场景，有高耸如云、终年积雪的冰峰，有小岛散布、椰树沙滩的海滨，另外还有荒原、海底、地牢与地洞。而时间系统带来的晨昏变化、风霜雪雨、星夜与漆黑的暗夜，这一切都使得游戏中的场景风格丰富至极。

完全 3D 化的场景，也为游戏带来了许多额外的乐趣。你可以在海中畅游，可以在山间漫步，而游戏中许多由机关和密道限制的地点，你甚至也可以借助跳跃行动能力及 3D 地形的物理特性支持而另辟捷径。这些依靠完全的行动自由度而获得的解决问题的多种途径，也许是游戏制作者都难以想象的。

“创世纪”系列的魔法配药系统历经多集游戏的发展，在《创世纪Ⅷ异教徒》中发展出一个相当复杂有很有意思的系统。本集游戏在其基础上发展得更加方便，而趣味却丝毫不减。除了经典的 8 个级别的魔法之外，《创世纪Ⅸ升腾》还引人了四种基本元素魔法。随着不断恢复美德的祭坛，圣

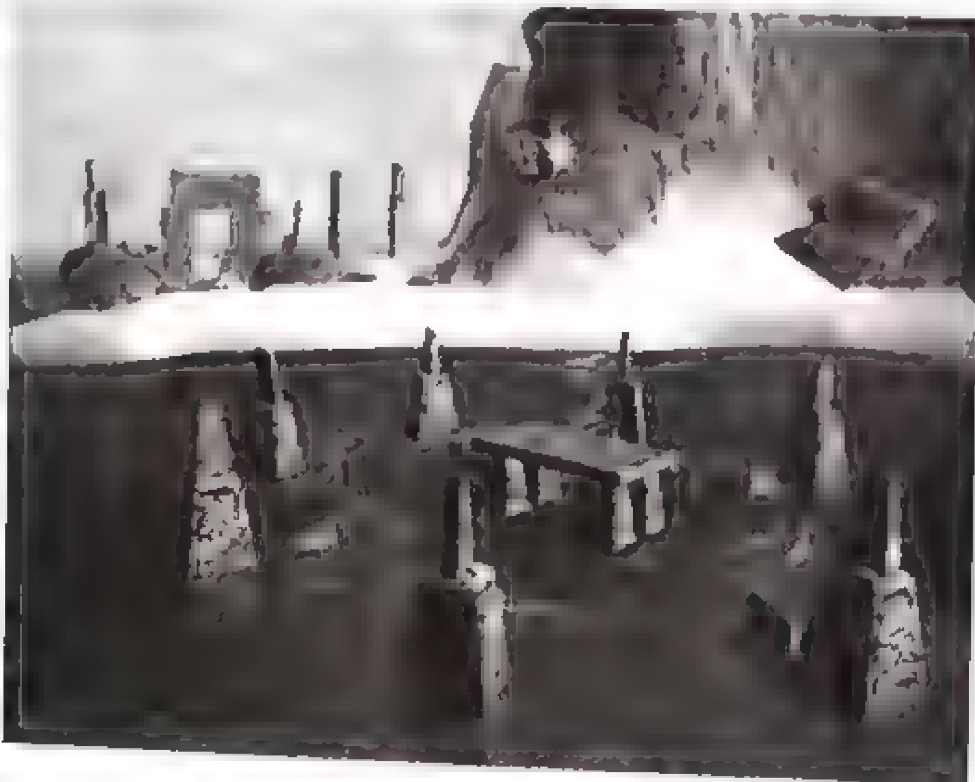


者将逐步恢复和获得不同级别的魔法。为了学会和使用这些魔法，圣者需要收集必要的药材和同类的一个魔法卷轴，然后在五芒星的魔法祭坛中放置药材和卷轴，再点燃蜡烛将魔法记录在魔法书中，从而获得这种魔法的永久使用能力，而且在以后使用这种魔法时只会耗费法力而不再需要药材了。

游戏场景中的机关和谜题设计应该说是难易得当，即不会令人很有挫折感，也不会过于轻易地解决。为了帮助玩者有逻辑性地分析和解决问题，游戏中圣者与NPC的重要谈话和收获都会总结记录在游戏内置的日记本中，从头到尾的重要内容滴水不漏。当你碰到难题时，赶快翻开日记好好分析之前的事件线索，再结合游戏中机关的类别，就能很快揭开秘密了。

出众的音效

你知道吗，在《创世纪Ⅸ升腾》的珍藏版(Dragon Edition)中，还附带有一张游戏的原声音乐CD啊。而"创世纪"系列的音乐从来都是受到游戏迷兼音乐迷的狂热痴爱的。这一次，游戏中采用了动态背景音乐技术，当你进入不同城市地区、与特定的角色相遇、战斗或漫步之时，特定的音乐都会悄然而来或突然爆发，整个游戏气氛被表露得淋漓尽致。其中历经多集游戏保留下来又经过重新混音的创世名曲"Stones"真可谓



字灵悠扬，使其聆听有

《创世纪Ⅸ升腾》首次在这一系列游戏中应用了全程语音，无论是圣者还是NPC都由专业的配音员作了切合氛围的配音。尽管可能有人会觉得真人的语调会破坏想象的空间，但这些配音的水准实在是很不错。当然，如果你不喜欢，还可以在系统功能中关闭语音而只看对话字幕。

借助EAX标准的3D环境音效的技术，游戏场景中的音效表现可谓细腻准确。NPC招呼的声音、敌人的脚步声、武器劈砍和箭矢破空、魔法的施放、机关的启动，这一切声响的定位可以说是令人激赏。加上游戏中的海浪涌动、电闪雷鸣、暴雨溅落、海鸟鸣叫，让人仿佛感受到不列颠尼亚世界的呼吸声。

最后的遗憾

对于Origin Systems公司，很多玩家都已经深深记住了它的"We create Worlds"的口号，而在当今要求系统机能的3D游戏越来越多的年代里，大家可能都忘记了这家公司还有"硬件杀手"的"美誉"。从1990年要求286的《创世纪Ⅵ虚伪先知》，1991年要求486的《创世纪Ⅶ黑月之门》，到1994年要求奔腾的《创世纪Ⅷ异教徒》。这一次，《创世纪Ⅸ升腾》以空前的CPU机能和内存容量要求再次表露了"硬件杀手"的身份

考虑到游戏复杂的3D场景，这个系统要求也就罢了。然而不幸的是，游戏开发的四年中，游戏历经3D图像加速的重大变革，从当初纯软件的游戏引擎，到Glide(Voodoo系列3D加速卡)风云一时，直至今日D3D一统天下。原本为Glide优化开发的《创世纪Ⅸ升腾》在D3D显卡的性能表现实在是有所欠缺。

大概是急于赶在世纪末完成这创世终结之作，除了D3D性能的问题之外，游戏中某些仓促完工的迹象也不少。比如地牢中不可开启的铁门隔开的后面的部分地牢，某些同类的关键性物品却在完成该部分的任务后剩下来没有用处。游戏公司在第一个1.05F版本的补丁中足足调整了数十项内容，可见游戏潜在的BUG之多。目前在1.07F补丁发布之后，还传出游戏公司要为用户免费更换游戏发行版中的第一片CD的消息。

当然，许多玩家用原始发行版早已成功完成了所有任务，这些修订应该是让游戏系统更加严密和完整。对于那些在幻想世界中不断追寻着的玩家，《创世纪Ⅸ升腾》将以其开天辟地般的创意和实践，为二十世纪电脑角色扮演游戏勾画出最为绚丽的宏图，也将成为你我不可错过的世纪游戏大作。

编辑/游骑兵

英文名称 Ultima9: Ascension
出品公司:Origin Systems/EA
国内发行:未定
发行版本:2 CD / WIN9X
类　型:角色扮演|RP|
最低配置:P266/64MB、声卡、8速光驱
600MB硬盘空间
推荐配置:PⅡ400/128MB、
支持EAX/DS3D的声卡
1GB硬盘空间
3D加速卡:Glide/D3D
多人游戏:不支持
控　制:鼠标+键盘
出品日期 1999.11
官方网站:www.ultimaascension.com

雷神之锤Ⅲ竞技场

图像表现：100	99
音乐音效：95	
操　控：100	
创　意：95	
动　感：100	

■文/王平

公元1999年12月5日，一个让全世界3D游戏迷都兴奋的日子，万众瞩目的3D主视角动作射击游戏大作《雷神之锤Ⅲ竞技场》(Quake3: Arena，以下简称Q3A)终于发布了。这个充满了传奇色彩的游戏在经历了从1.05到1.08的测试版本，以及从1.09到1.11的DEMO版本后终于露出了它的真面目。据Activision统计，在正式版发布后的前三天内，仅在北美地区(美国和加拿大)就卖出了5万份的拷贝，它也立刻成为最热销的游戏，id Software公司为此还推出了用金属盒包装的精英版来供Quake迷们收藏。那么这个早就耳熟能详的游戏到底是什么样的呢？下面我们就作一个详细的介绍。



武器、物品

我想大家首先关心的是它的武器。这次id在Q3A正式版里一共放入了9种武器，但令人遗憾的是抓钩并没有在正式版里出现。id对此的解释是抓钩不适合在夺旗这样的地图里使用。虽然没有了抓钩，但9种各具特色的武器仍让我们这些战斗狂过足了瘾

铁拳(Gauntlet)

同测试版中一样，拳套上面带有一个旋转的锋利齿轮，通过与对手直接接触而打击，使用它时全身会被它发出的阴森蓝光而映照得非常恐怖。它的伤害度为50生命点。

机枪(Machine Gun)

枪身可以旋转并伴有弹壳弹出，它的射击速度快，火力强，是游戏者开始时的缺省武器。射击的火焰将你全身映得闪亮。它的伤害度是每发子弹7生命点。

霰弹枪(Shotgun)

枪身有很好的光泽，发射时有后坐力的感觉，并伴有红色弹壳弹出。每次射击发出的11颗小弹丸每颗的伤害度都是10生命点。

榴弹发射器(Grenade Laucher)

在测试版里这种武器并未出现。它的枪身很大，每次射击会射出一枚枪榴弹，在地面上反弹后爆炸。它的伤害度是100生命点。

火箭发射器(Rocket Laucher)

与测试版中没有太大的改变，发射时火箭弹仍然拖着浓重的尾烟。它的伤害度是100生命点。

等离子枪(Plasma Gun)

发射时弹迹呈绿色，击中后形成伞状打击面。由枪身可以看到内部涌动着绿色的液体。它的伤害度是每发20生命点。

闪电枪(Lightning Gun)

发射速度极快，耗弹严重。与测试版有了很大改进，发出的光焰拧成了麻花状，对人的伤害度略有降低，伤害度每发8生命点。

轨迹枪(Railgun)

枪身的颜色是由菜单里设置的颜色决定的，每发一枪后枪身的颜色褪去，再逐渐恢复到原来的颜色。它的射击延迟仍然很长，伤害度是100生命点。

BFG－10K

体积很大的终极武器，发射时放出彗星般绿色的光弹，它的伤害度是100生命点。

除了上述9种风格各异的武器和一些补充生命值、盔甲、弹药的东西之外，Q3A中还加入了许多物品：

雷神环(Quad Damage)

你的武器威力变为原来的4倍。

隐身(Invisibility)

可以让对手仅能隐约感觉到你的轮廓，而你的躯体是透明的。

重生(Regeneration)

将你的生命值与护甲上升到200点。

飞翔(Flight)

使你在空中自由飞行。





加速(Haste)

使你的运动速度提高

战甲(Battle Suit)

使你不怕熔岩灼烧、毒液侵蚀，水下窒息和防止武器对自身的伤害。

个人传送(Personal Teleporter)

使用后将人瞬间转移到另一个地方。

急救针(Medkit)

使用后瞬间将人的生命值恢复成100点

游戏场景

Q3A的地图有30幅，分为7个层面，除第一层和最后一层是1幅地图外，其他每层都有4幅地图。另外还有4幅夺旗地图。在这些地图里id充分展示了他们的美工技巧，使得每幅地图都拥有自己的特色。这些地图大致可分为哥特式、未来型、空间型

在哥特式风格的地图里，id应用了许多尖角的建筑，拱形的门、摇动着的巨大钟摆以及各种彩绘和方砖的贴图，营造了一



个欧洲中世纪城堡的氛围。而在未来型风格的地图中，id使用了许多金属材质、流动材质和其他特殊材质的贴图，还在该类型的地图里应用框架结构，使它看上去像一个正在施工的工地。空间型则应用大量的弹床、加速跳板以及金属板材质贴图等，完全体现了空间那种的深邃遥远的纵深感。所有的地图都设计得非常精巧，每一个地方都有和其它地方相通的方式，几乎没有一处死角。即使是看上去的死角，也会通过应用传送门或使用个人传送装置，使游戏者在该处有柳暗花明又一村的感慨。在游戏地图中还应用了许多特殊设施：

弹床 可以使人快速弹到很高的地方

加速跳板 可以使人向某个方向弹射出去

水 清澈而透明，但可以使人窒息身亡

熔岩 灼热的流动液体，可以将人烧死

毒液 绿色的有毒液体，使人因受侵蚀而死

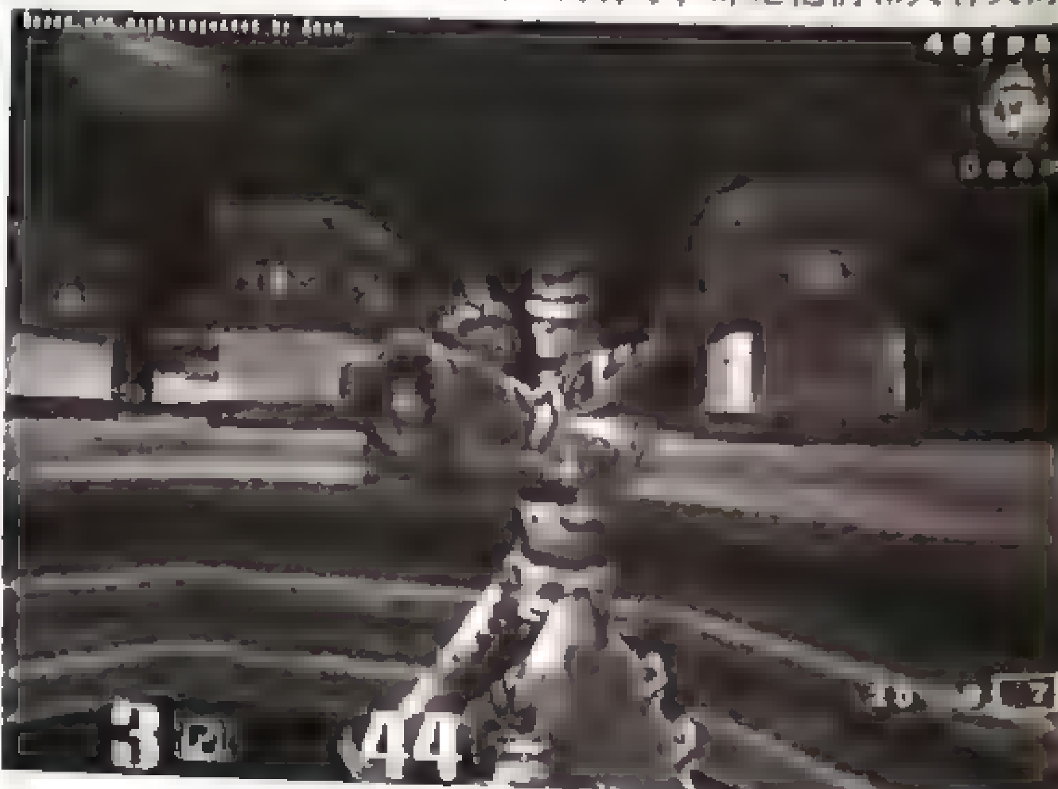
传送门 可以把人传送到另一个地方

悬梯 可以将人平移到非常险要的地方

游戏类型

Q3A中有混战、组队、决斗、夺旗等4种游戏类型。

混战模式就是传统意义上的看谁杀人最多谁获胜的玩法；组队是体现团队精神的一种玩法，队内每个人得分的总和就是该队的最后得分，得分多的队就会成为获胜者；决斗其实就是两个人的死亡模式；夺旗恐怕是几种模式里最有新意的模式了。游戏时仍然分为红蓝两队，每队都有自己的一面旗子，如果哪一方将对方的旗子夺回放到己方没有被夺的旗子上就算得1分，最终是以抢到旗子的多少来评判最后的胜负

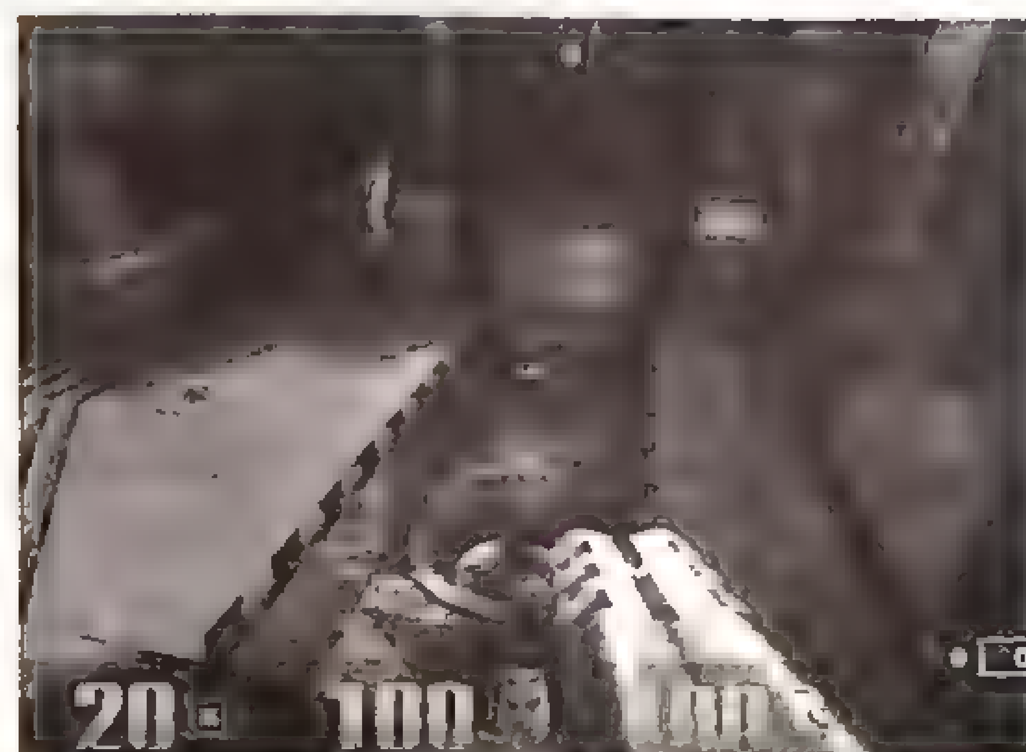


以上是自己建立服务器时的玩法，id还给我们提供了过关的单人游戏模式。将26幅地图分为了8层，每一幅地图里都安插了机器人(bot)，只要你能在每幅地图中杀死机器人达到一定的数目就可以过关。除第0层和最后一层之外，在每一层里你都有4幅地图可以选择，但只有当你将这4幅地图全部打通时，你才可以进入到下一层。游戏难度设定决定着机器人对手的利害程度，从简单级到最具挑战性的5个难度级别是：

1. I Can Win(我可以赢)
2. Bring It On(进步提高)
3. Hurt Me Plenty(给我更多伤害)
4. Hardcore(铁杆级)
5. Nightmare!(噩梦)

角色、机器人

id在Q3A正式版中一共提供了32个角色。其中人类角色有16个，电脑生化人类型的角色有8个，其他类型的角色为10个。每个角色都有不同的外表形态(Skin)可以改变。角色由其脚本编写的不同而使其个性特征也不相同。有的喜欢恶意进攻；有的喜欢到处乱串；有的喜欢原地观察。但无论哪一种角色，在其为噩梦的难度下都是很难对付的。id为机器人设计了一个数据库，其中包含了大量的短语、句子。你经常会在游戏中发现机器人的头上出现了一个正在聊天的符号，那是他们和人聊天的



结果。你也可在组队模式或夺旗模式中命令他们，他们可以接受的词语有几千条。

操作

如同以往id的游戏一样，Q3A继承了id的良好操纵性。这一次id将缺省的方向键位设置在[W]、[A]、[S]、[D]这几个普遍运用的键位上。武器平衡的也非常合理，跳跃方式由于弹床的引入而变得多种多样。操作起来更加灵活、简单。菜单也一改id以前简陋的风格，变得更加清晰、快捷了。

音乐音效

Q3A中的音乐是由Sonic Mayhem小组制作的，一共有16首。风格是一种快节奏的摇滚乐，混杂着一些怪异的外太空效果。

至于游戏的音效则采用了A3D音效标准，只支持EAX的声卡就没有用武之地了在A3D的支持下，我们可以清楚地听到下脆的霰弹枪射击声，轰轰作响的火箭筒发射声，清脆的手榴弹与地面的撞击声，以及震撼人心BFG的轰鸣。人物行动时会有脚步声或跳跃声，被打击后也会发出各种的逼真声音。id还



设计了许多的游戏画外音，比如：当你连续用轨迹枪击中对手两次时，你就会听到一个浓重的美音——"Impressive"！

硬件方面

Q3A早在正式版没有发布之前就已经成为了测试硬件的首选游戏软件。Q3A正式版的最低配置为带有8兆显存支持OpenGL的3D加速卡，Pentium233/64MB的主机。这仅仅是刚能运行Q3A的配置。可以肯定的说，要想打开绚丽的特效流畅地运行Q3A，至少需要一块第四代3D加速卡。

总结

id基本上完成了当初对大家的承诺，开始时的一些设想也实现了。现在Q3A可以号称是拥有最佳图形效果的游戏，那它是否是最佳网络对战游戏呢？我们不敢断言。但随着正式版的发布，实现这个目标的脚步正在迈进。同时Q3A的出现又会引发全世界3D游戏迷的升级浪潮。那么，id的下一个目标又是什么？是DOOM2000还是Quake4呢？

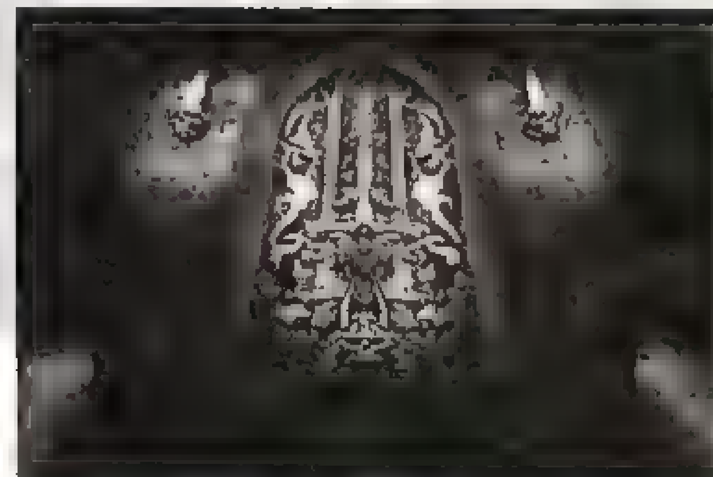
编辑笔记：

最初得知Q3A不会有单人游戏模式



是比较吃惊的，但在市场压力和玩家要求下，id还是在正式版中提供了一个模拟连线的单人模式，没有情节，只要一路拼杀即可游历所有场景。在我看来，Q3A的出现是使这一大类游戏摆脱动作/冒险的混合体系，彻底纯化为动作射击游戏的第一步。这样也好，就让冒险的归冒险，动作的归动作，省得一边在为谜题机关太简单而叹息，一边又为不能尽兴射杀而恼火。如同当年"街霸"系列或是"VR战士"系列等动作格斗游戏一样，Q3A正日渐成为一种讲究跑跳闪躲、武器选择和射击技巧的"技能"型纯动作射击游戏的典范。

编辑/游骑兵



英文名称：Quake3: Arena
出品公司：id Software/Activision
国内发行：新天地
发行版本：1 CD / WIN9X、NT4(SP3)
类　　型：动作[AC]
最低配置：P233/8MB 显存
　　　　　PⅡ266/4MB 显存
　　　　　64MB 内存、声卡
　　　　　4速光驱、28.8KBPS 网络连接
推荐配置：-
3D 加速卡：OpenGL
多人游戏：支持
控　　制：鼠标、键盘、摇杆
出品日期：1999.12
官方网站：www.quake3arena.com

古墓丽影劳拉的最后冒险?

最终启示录

画面表现:	90	89
音乐音效:	85	
操　　控:	85	
创　　新:	80	
动　　画:	95	
故 事 线:	95	

■文/Chance

序　言

我不知道在2000年最终来临之前,还有多少已经发布消息的游戏大作是自己特别期待的。预定12月初开始发售的《雷神之锤Ⅲ》应该算是其中之一(我甚至花费400元人民币订购了它的精装版),至于《暗黑破坏神Ⅱ》和《魔兽争霸Ⅲ》现在看来还暂时遥遥无期,不过无论如何,在这长长的期待名单中,《古墓丽影:最终启示录》(Tomb Raider:The Last Revelation[注1],以下简称TR4)绝对不在其中。原因有两个:一是在玩过了此前TR系列共3代作品,外加两个黄金版(其实就是一些附加的任务关)之后,我已经彻底厌倦了在那些越来越复杂的"多边形"上蹦来跳去;另外一个原因,虽然知道新作正在制作之中,但我没想到Eidos这次居然又这么准时、这么快地就推出了这一系列游戏的第四代。所以当我于1999年12月1日拿到TR4的光盘时,一时有点不知所措了。不过在花了半天的时间,玩过了包括一个训练关和两个正式探险关的3个关卡后,我觉得自己有点慢慢兴奋起来。虽然这样的体验仍然显得太不充分,不过我还是忍不住想写下一些自己的感受来与您分享。

在下文,我试图采用一些新的手法评论这款游戏,除去故事线的介绍外,我还根据自己掌握的知识和查阅的资料,针对游戏前两、三关涉及到的一些人物、地点做了些许解释说明,可惜Chance英文水平有限,很多地方,比如人物对话、过场旁白实在没办法都弄明白,因此疏漏之处就要请大家多指正啦!



故事背景

在经历了一代的亚特兰提斯之旅,二代的中国长城探险(这个世界闻名的女盗墓专家从我们的地宫里偷走了"西安匕首"),然后三代又在南极破解了外星陨石之谜并安然返回后,这次劳拉终于可以不必在世界各地东奔西走了。四代的故事将全部发生在古老而神秘的埃及[注2]。

炽热的烈日、漫天黄沙、蛇毒和蝎尾,所有的这些只代表着一个含义——死亡。而更可怕的,是长眠于地下古墓中埃及法老的诅咒:

所有打扰我睡眠的入侵者,我将化身为天空的阴霾,遮蔽太阳,带来瘟疫。我的愤怒在大地上蔓延,摧毁所有的生命,直到永远!

但是这一切都无法阻止一个真正的探险者揭开未知之谜,因为死亡的威胁和探险者的荣耀同在。

柬埔寨(Cambodia),吴哥窟(Angkor Wat[注3]),时间回到1984年。16岁的劳拉·克劳馥(Lara Croft)正在接受考古、探险专家Van Croy的严格训练。

这一关,Van Croy将一步一步引导劳拉练习各种跳跃、攀沿动作。训练关一共包含两部分:"吴哥窟"和"为彩虹女神而竞赛"(Race For The Iris[注4])。通过这关你可以明白"盗墓者是怎样练成的",你还可以了解到劳拉背上的小背包是从何而来

可惜的是,吴哥窟探险的最后发生了意外:在拿取"彩虹女神"时,Van Croy失足落入了陷阱,劳拉不及救援,估计Van已然无幸,只好一个人先逃出了行将崩溃的古墓。但实际上Van Croy并没有死,在他看来,劳拉在关键时刻背叛了自己,于是在两人间一连串的对抗即将展开……(这里告诉您一个小提示:在最后奔向"彩虹女神"的赛跑中,先于或者后于Van Croy冲进大厅,游戏播放的过场动画多少有些不同,对白也不一样,您要是初次玩TR系列,不妨老实地跟着Van先练习一下,熟练后再试试抢在教练前面完成任务)。



数年之后的埃及,劳拉和当地向导乘坐着骆驼穿越茫茫沙漠。眼前地上一片不寻常的乱石引起了劳拉的注意。一番摆弄,劳拉触动了隐藏的开关,瞬时间脚下的地面突然裂开,显露出过去不为人知的神秘古墓——塞特神殿(Temple Of Set[注5])。几经周折,躲开重重机关,同木乃伊周旋,击毙守卫神殿的胡狼([注6]),最后Lara成功地从塞特神棺上取下了"霍努斯的护身符"(Amulet Of Horus[注7])。劳拉刚从塞特神殿出来,随她而来的当地向导却试图抢夺护身符,可惜未果。劳拉当然不会就此了事,决定要追踪下去,找出幕后的指使人。然而就在同时,地下的塞特神殿,也正有某种神秘的事物因为失去了护身符的震慑而苏醒过来,真正的探险才刚刚开始……

在接下来的故事中,劳拉因为中了敌人的埋伏而落入尼罗河(Nile[注8]),很快劳拉发现竟然是"复活"的Van Croy在和她作对。更糟糕的是,劳拉无意中释放出的天狼星之子塞特也因为失去了护身符的压制而变得越来越有生气,劳拉必须在情况进一步恶化前将塞特重新封印回神棺中。



一次偶然的邂逅,劳拉遇到了过去的好友Jean Yves。两人讨论之后,劳拉决定前往埃及另一著名古迹——卡纳克神庙(Tomb Of Karnak[注9])。令人吃惊的是,卡纳克神庙中,居然已经有人捷足先登,而且偷走了劳拉身上的护身符。劳拉反击之下逃出了古墓,一路追踪到了亚历山大港(Alexandria[注10])。

几番缠斗,几番迂回,劳拉再次夺回了护身符,然而阴险的敌人却绑架了Jean Yves来要挟我们的女英雄。骑上心爱的摩托,激战过后劳拉来到了埃及著名的吉萨大金字塔群(Giza Pyramids[注11])。接下来,劳拉必须完成自己的使命,这或许就是她最后的发现,所有的宝藏,所有的秘密,全部都在这里。

游戏性的改进

无论哪个类型的游戏,作为一款娱乐产品,游戏性是它的灵魂,画面的华丽掩盖不了内涵的贫乏——比如《兵人》(Soldiers)和《古墓丽影Ⅲ》。这次的TR4多少带来了些新意,或者说是某种程度上的回归。你愿意将TR系列归为动作游戏也好,愿意说

[注1]:Revelation这个词最初的英文词根是指僧侣、修女脸上所罩的面纱或戴的帽子,后来经过语言发展的动词化处理就变成了"揭开面纱"这样一个动作,再演变就是现在引申的宗教含义——揭示时空奥秘的"启示录"。

[注2]:古埃及从公元前3100年开始,到公元前1069年结束。公元前1470年,第18朝法老征服叙利亚、利比亚等国建立了庞大的埃及王国,这是埃及历史上的鼎盛时期。古埃及前后20个王朝,共105位法老,其中包括了我们熟知的大金字塔的主人胡夫、好战的拉美西斯二世和早逝的图坦卡蒙王。

[注3]:Angkor Wat又称"吴哥寺",是柬埔寨王国的著名佛教古迹,古代石结构建筑和石刻浮雕的杰出代表,玩家在游戏中可以领略到其中一些庭院的精巧设计。吴哥窟位于柬埔寨历史上的都城吴哥城南郊,最早修建于12世纪前叶,全部用沙岩石叠成,在TR4的这个训练关,你会看到地上有些黄灿灿的东西,那可不是黄金,是黄沙哟。到了15世纪,吴哥故都逐渐废弃,这所精美的寺院也随之荒芜;直到19世纪中叶再次被西方探险家发现而重新修缮,现在成为世界著名的文物古迹。吴哥窟最令历史学家不解的,是它所代表的吴哥王朝为何在短期内突然衰败并从历史的舞台上消失,这是人们至今仍难以理解的。

[注4]:Iris来源于拉丁语,这里指劳拉和教练Van Croy寻找的一块宝石。在希腊神话中,Iris是为诸神送信的彩虹女神。

[注5]:在古埃及神话中,宇宙最初称之为Nun,是一个黑暗而充满水的领域,后来从中间升起了干燥的陆地。全能的太阳神以自己的化身造就了最初的生灵Atum,这是一个留着黑髭,手拄木杖的男性形象,在游戏中的一些壁画上可以看到。接下来,Atum有感于自己的孤寂,又创造了同为圣体的干燥之神Shu和湿润之神Tefnut,这两个神常以狮子或双胞胎的形象出现。Shu和Tefnut结合,生下了神族的第3代,即土地之神葛布和天空女神努特。最后自然就有了第4代神族成员:欧里西斯、爱瑟司、塞特和内普特斯。这前后4代的9位神构成了埃及神话中的海里欧波利斯9神家族,意思是"太阳城神族"。9位神中,前后有4位统治过埃及,其后,埃及的王位传给了霍努斯,



它是冒险游戏也罢，但必须承认，"古墓丽影"系列的原意是希望大家经历一番有趣的虚拟探险，我想这绝不仅仅意味着在复杂的多边形岩石上展示跳跃技巧吧。然而遗憾的是，作为一个打穿了所有TR系列作品的玩家，我至今仍在怀念《古墓丽影》一代带给我的震撼，哪怕那是256色下的软件3D加速效果。TR4在这方面的改进体现在下面的两方面。

一是进一步密切了过场情节和游戏发展的关系。在一代和三代中，游戏的过场动画，无论是实时演示还是RPL格式的视频回放，基本上可以说即使不看，也不影响玩家打穿游戏。而二代在动画中交代了杀死变身后的恶龙的办法，如果你不幸没有仔细看过这段过场，又恰巧没看别人写的攻略，那么在游戏结尾屠龙时恐怕难免要大费周章。在最新的TR4中，这种交互作用被进一步强化，过去枯燥无趣的室内个人训练由Van Croy的野外实战训练取代，同时更效仿电影《星球大战前传》的形式，将时间拉回到劳拉的幼年时代，平添了不少趣味。而其中的人物Van，在后面更会成为劳拉的对手，这种电影般的叙事手法至少我个人是很欣赏的。

另一方面，TR4较之前作，明显弱化了对玩家动作操作能力的要求，而突出了探险解谜的成分，我比较倾向于将其看作TR系列的回归而不是什么改进。象正式关的第1关，其中有一处需要劳拉踩中地面的5个特殊地板，激活墙壁上的5个火把，然后可以拿到一只沙漏。应该说踩这5个地板，在技巧上没有什么难度可言，但理清地板→火把→沙漏的关系是需要稍微动动脑筋的，这也十分符合动作冒险游戏的趣味比重所在。

图象引擎的加强

说老实话，除去TR1后来出的支持Voodoo卡的补丁和TR2开始在WIN95下支持D3D接口的硬件加速外，每次的TR新作号称图象引擎代码重新、改写了多少多少，我总是看不太出来，这次的TR4也没能例外(或许是我眼拙，这个可能性是不可忽视的)。动态光源有，但依然不多，洞穴中的光源基本上是固定的半透明贴图，我甚至怀疑连Alpha值都是固定的。实时演示的动画中，人物四肢用的多边形似乎是多了些，至少不是简单的"四棱柱"了，至于劳拉的三围曲线，从一代开始就不是我关心的对象，所以在TR4中是否变得更平滑，我就不得而知了。水的效果马马虎虎，论透亮比不上《虚幻世界》(Unreal)，论质感比不上N64平台的《塞尔达传说》，但TR4中，劳拉划水时激起的涟漪效果比三代好多了，不再象蜘蛛网那样让人恶心。

另外还增加了两个新图象表现：从水中爬上岸，劳拉身上会淅淅沥沥落下些水珠；按住小键盘的[0]观察四周，当身体挡住视线时，劳拉会自动变得透明，这是个相当体贴的改进。不过相应的问题也有：劳拉这个出水芙蓉，身上的落水在时间计算上好象还有点问题；虽然身体会透明，但你要想特别欣赏一下女主角的近镜头特写还是很困难，仍然需要找个墙角才能解决。

TR4这次支持凹凸贴图(Bump Mipping)，使用G400显示卡的玩家有福了。写这篇文章的时候，Chance还没能来得及亲自试试凹凸贴图在TR4里的效果，反正机器里正在用的TNT2是无能为力了(即使你把凹凸贴图的选项勾上也没用)。

令人高兴的是，TR4的过场动画这次进步明显：640×480×16Bit的全屏不抽线格式。

音效:令人失望的话题

如果是同三代相比，那么TR4的音效表现至少是不功不过，但从目前新游戏的趋势来看，TR4这次令我非常失望。不论EAX或者A3D，至少在控制界面上我无法判断它到底支持的是Direct Sound还是Direct Sound 3D，或者只是简单的立体声。其实从游戏内容讲，TR系列是最合适在音效上大做文章的，高阔的大厅、深邃的洞穴无一不是展示音频效果的最佳场景，再配上多音箱的支持，相信更可以使相当一部分过去没玩过TR系列的玩家对它发生兴趣——或许这是为了照顾PS版本的



[illegible]下了[illegible]，但它的形象在正式的第1关[illegible]——有着钥匙孔[illegible]。

[注6]：[illegible]，通常[illegible]是在古埃及学说中出现的[illegible]，[illegible]装饰着黄金、白[illegible]。在古代埃及，胡狼神阿努比斯[illegible]"秘密与圣卷的守护者(Guardian Of The Secret And Sacred Writings)"，[illegible]很明确：守护法老的陵墓[illegible]。[illegible]，可惜碰上了劳拉这么[illegible]的探望者，真是背运啊！

[注7]：霍努斯是"太阳城神族"中欧里西斯和爱[illegible]的孩子，他也曾经统治过埃及，并象其他法老一样被尊为太阳神，至今Horus这个词在西班牙语中仍有"太阳"的含义。他的父亲欧里西斯在死后成为冥王，母亲爱[illegible]则被视为巫术与科技的始祖。在埃及的历史上，神明具备人类的形象是后期的事。古代埃及的神绝大多数都是以符号、动物或植物的形象出现，比如前面提到的女神努特的形象是一只猫，玩过《古墓丽影》一代黄金版的玩家应该对此印象深刻。而霍努斯的形象是隼，代表的含义是"智慧"。

[注8]：这是世界上最长的河流，全长6千6百公里，流域面积达290万平方公里，年流量840亿立方米。尼罗河在汇合前分为两条分支：发源于埃塞俄比亚境内塔纳湖的青尼罗河、发源于乌干达境内维多利亚湖的白尼罗河。从发源地到汇合点，青尼罗河长1千英里，但却有5千英尺的落差；而白尼罗河在汇合前有2千英里长，但只有2千英尺的落差。这样的结果是，青尼罗河从埃塞俄比亚高原奔流而下，加上7月的多雨季节，造成埃及历史上每年一次的泛滥，但也由此造就了尼罗河三角洲肥沃的土地和[illegible]以准确的天文太阳历，即1年=365 1/4天。[illegible]1月，白尼罗河开始发威，[illegible]尼罗河上就会出现青白两条洪流交相并进的奇观。

[注9]：沉默的圣殿，诸神的居所。严格意义上说，卡纳克神庙不是一个庙宇，而是由寺庙组成的[illegible]。它迄今已经在尼罗河沿岸屹立了2千多年。记得在大学里，为了讲解古代建筑的结构体系，我们曾经整整用了2个小时的时间观看一部关于埃及神庙的记录片，其中卡纳克神庙给我留下了极为深刻的印象。卡纳克神庙是献给阿蒙、努特和肖苏3位神的礼物。它占地80多公顷，仅其中为阿蒙神修建神庙的圣土就有25公顷，可以容纳10个欧洲的大型教堂。卡纳克是阿蒙神的故乡，在古埃及历史很长一段时间里，阿蒙一直是个默默无闻的小神，直到12世纪底比斯成为埃及的首都后。阿蒙最初的形象是只鹅，后来被尊奉为公羊。在古代埃及，国家间的战争被理解为神之间的较量，胜利的一方，他的神会征服并替代另一个，连同自己的子民一起更加强壮。而阿蒙正是由于其信奉者——埃及法老图特默斯三世——战胜了对手后才成长为埃及人心中的无上神明。埃及神话中关于阿蒙的很少，他的信奉者来自社会的各个阶层，因此有"穷人的宰相"之称。

[注10]：埃及苏伊士运河上的重要港口。1875年，埃及政府发生财政困难，将运河的股权转让给英国以获得资金，结果造成日后英、法共管埃及的格局。英法共管埃及给当地人民带来极大的反感，1882年，在亚历山大港爆发了严重的排外事件，前后约有5千名欧洲各国的侨民在暴乱中被害。英国以此为由出兵占领了埃及；1885年苏丹宣布脱离埃及独立。直到1952年，埃及发生了由萨达特领导的军事政变，成立埃及共和国，并把英国军队赶出了埃及。

[注11]：位于开罗郊区的吉萨金字塔群是埃及已经发现的80多座金字塔中最大的，它包括著名的斯芬克斯狮身人面像和3座大金字塔。其中最大的胡夫金字塔现高136.5米，底座边长230米，由260万块巨石组成，每块平均重2.5吨，估计由10万人花20年时间建成。正是在这片广阔的吉萨高地，埋藏着太多的古埃及秘密，比如现在已经探知，就在狮身人面像的下面，还有一大片极为广阔的地下建筑群——可惜埃及政府现在禁止任何人涉足其间；再比如人们通常所说的胡夫金字塔，经过现代科学的碳14测试，证明这个庞然大物已经有3千年的历史，这要远远早于胡夫法老所生活的第4王朝，但不知什么原因，胡夫竟然愿意把这块看起来有些荒芜的高地作为自己死后的圣地，太多的秘密还是留待我们的劳拉去揭开吧。

佳作赏析 COMPUTER & GAME





件里都有说明，特别是车辆和船只的控制部分，建议您在开始游戏前先看看，比如这次的"倒车"就和TR3不同了……

需要注意的是，这次的系统控制菜单无法象以前那样用[Esc]调出，而是要按[P]键，接下来就很简单了，您自己看着办吧。另外TR4内建有截图的热键["]，它每次在游戏安装目录下生成名为"Tomb####"的TGA格式文件(过场动画不能用热键抓)

TR2在动作中多了一个"爬"，TR4多了一个"攀缘、摇荡前进"和"冲刺"，而这次TR4新的动作是"抓住半空的绳子，荡过障碍"，有点基本的物理知识，你就会了解该怎么荡了，呵呵，允许我卖个关子吧(其实很多人早就知道了，我何必再废话)！

TR4所作的让步。对此我只能期待游戏推出新的补丁，或者能通过修正注册表解决问题也未尝可知！

体贴的系统适应和操控

TR4支持全部主流3D加速卡(其实这是废话：用标准的D3D接口，能不支持吗?)，对主机的系统要求如同前几代一样，在各个时期的主流机可以很顺畅地运行，感觉还是相当平易近人的。

在安装上，同现今许多游戏相反，TR4不包括存档文件时，只需要900KB左右的硬盘空间，比一张软盘还小。类似的情况在《生化危机II》的PC版也出现过(按照UBI技术人员的解释，那是因为实际上《生化危机II》就是由Capcom官方制作了一个针对这款单一游戏的模拟器)。不过在节约硬盘空间的同时，TR4在调用音频文件(比如对白和背景声)时频繁读取光驱也着实让我受不了——这是唯一使我产生冲动想玩TR4硬盘版的理由。

在按键设定方面，TR系列一直变化不大。TR4的左右平移又改回了TR2的方式：由[Delete]和[Page Down]控制，放弃了TR3需要同时按住[Shift]+[→]/[←]的罗嗦方法。其他的详细设定，在Readme文



其 它

此外还有些细节问题我就不罗嗦了，比如TR4中的新敌人，再比如改进了的武器和物品管理界面等等，这些留待您自己发掘吧，好在如果玩过DEMO，那么问题就不大了。

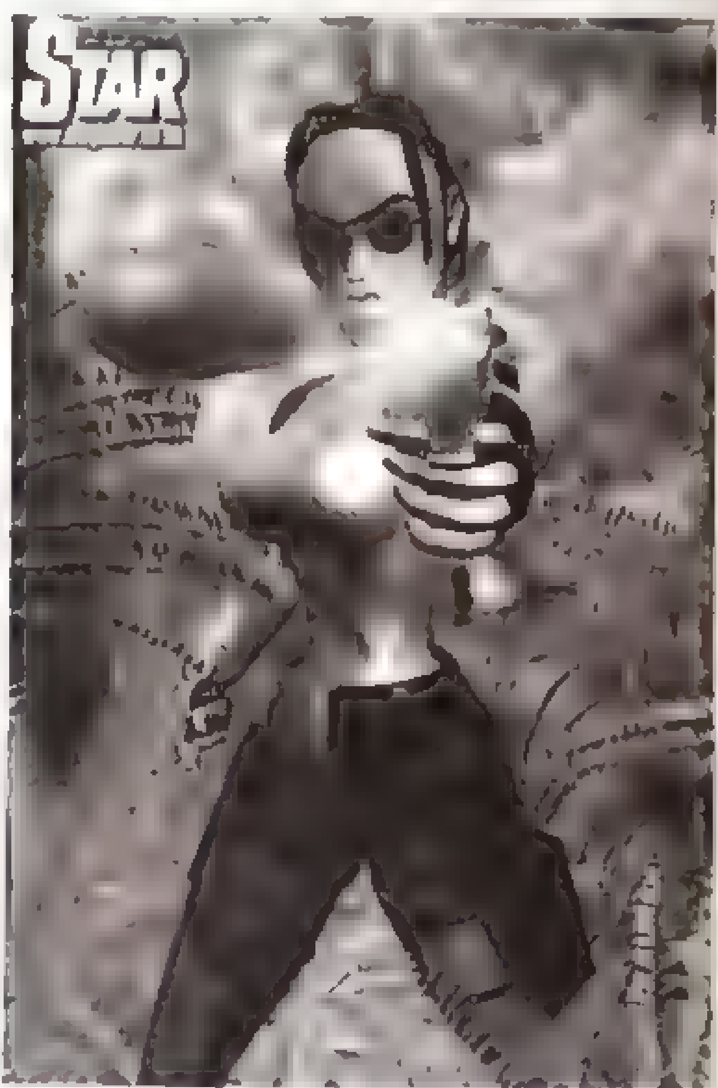
好啦，已经不知不觉胡扯了这么多，该收尾了。作为最后的评价，我认为TR4很适合没玩过这一系列的新手试试：不会有代那么强的挫折感，又可以体会一代的探险乐趣。至于诸多的TR老玩家嘛……那就实在是仁者见仁、智者见智了

1798年，拿破仑远征埃及，面对高耸入云的金字塔，威严的狮身人面像和远方如蚁的埃及王朝军队，拿破仑告诉自己的部队：在这里，4千年的文明在凝视着你。

现在，你要怎样揭开这最后的启示呢……

PS：拙文要特别感谢我最亲爱的老爸，本文中部分单词的解释工作，没有他的帮助，我自己是断然看不懂拉丁文和西班牙文的原文词典(呵呵，越是长大越发现老爸其实很伟大啊)！

编辑/游骑兵



英文名称：Tomb Raider
The Last Revelation
出品公司：Core Design/Eidos
国内发行：未定
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：动作冒险[AC/AD]
最低配置：P233/16MB、4MB显存、声卡、4速光驱
推荐配置：PⅡ266/32MB、8速光驱
3D加速卡：D3D
多人游戏：不支持
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1999.11

再现乱世枭雄的风采——

三国志曹操传

图像表现：89	87
音乐音效：83	
操　　控：85	
创　　意：80	
故 事 线：85	
策 略 性：95	

■文/吴迪

在现今的游戏界中，提起三国游戏，恐怕大多数玩家都会想到日本光荣公司的"三国志"系列及"英杰传"系列。光荣公司大概是世界上对《三国演义》研究得最透彻的游戏软件公司之一，同时也是将《三国演义》演绎的最得玩家心的外国游戏公司。从《三国志》到《三国志VI》，从《三国志英杰传》到《三国志曹操传》，每套游戏背后不知道做了多少历史考据和研究，才能将游戏与历史如此完美地结合在一起。

三国志曹操传™

游戏风格

由于《曹操传》是《英杰传》及《孔明传》的后续产品，因此三者的游戏风格相当类似。故事的主线将一场又一场的战役贯穿起来，换句话说，游戏是以战斗作为主导。在每场战役之间会穿插一些游戏的背景说明，当然这是以生动的场景展现出来的。它会描述战役发生的原因以及前一场战役留下来的问题，一般来说玩家在这里很少有控制权。但在《曹操传》中，玩家将会面临一些选择，而这些选择将会影响到曹操日后的发展方向——究竟是英雄还是奸雄。如果玩家忠于《三国演义》，那么无疑将变成乱世奸雄。

还有一些选项会在战役当中出现，如在讨伐董卓的战役中，董卓火烧洛阳迁都长安，曹操孤身率领手下兵将追赶，遭到了伏击，在坚持了几个回合之后，会受到伏兵的攻击，此时可以选择撤退或继续追击，如果选择了继续追击，就要和众多的敌军展开死战，从而加大游戏的难度。并且，你在战役中的选择也会对今后的战役造成影响。例如，在《三国演义》中，曹操的军师郭嘉在攻打袁氏兄弟的战役期间病死，但在《曹操传》中，游戏提供一个让郭嘉活命的机会。如果郭嘉不死的话，将会在赤壁之战中识破东吴所使用的苦肉计，如此便会对战局造成一些影响。



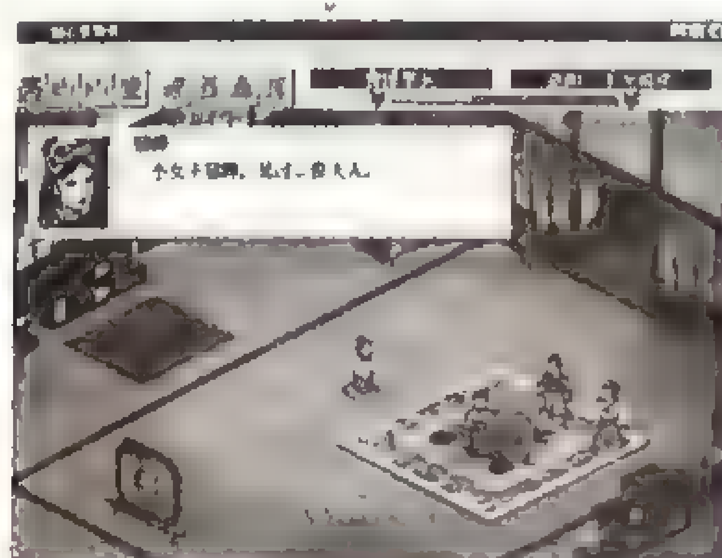
兵种设计多样化

在《曹操传》中新增了许多兵种，让战争更具挑战性。每个兵种都具有不同的攻击技能及攻击范围。例如游戏中新增了不少具有咒术能力的兵种，这些兵种就如同角色扮演游戏中的魔法师、幻术师或牧师。他们虽然能够施展攻击、防御及恢复性的法术，但是肉搏却不在行。玩家不要因此而小看这些兵种，到了游戏后期，由于敌军数量多得吓人，如果没有携带一些可以施展大规模攻击性法术的兵种，一定会陷入苦战。除此之外，《曹操传》可以说是《英杰传》系列中法术数量和规模最为庞大，法术展现最为精彩的一个产品。

承继一贯的高水准

熟悉光荣游戏的玩家，一定会对光荣的美工赞不绝口，其画面绝对不像是256色所能展现出来的。同时，被玩家视为珍藏对象的音乐更让玩家尽情享受游戏带来的乐趣。最值得一提的是《曹操传》中所表现的音效，在中午，你会听到蝉鸣；而在夜晚听到蟋蟀叫声；在野外露营时，还能听到狼嗥……不断改良的战争画面，加上大家极为熟悉的三国征战的故事情节，将把玩家再次投入三国历史的时空之中！

与前代《孔明传》相比，《曹操传》的游戏方式有一些差异，这主要是由于游戏主角不



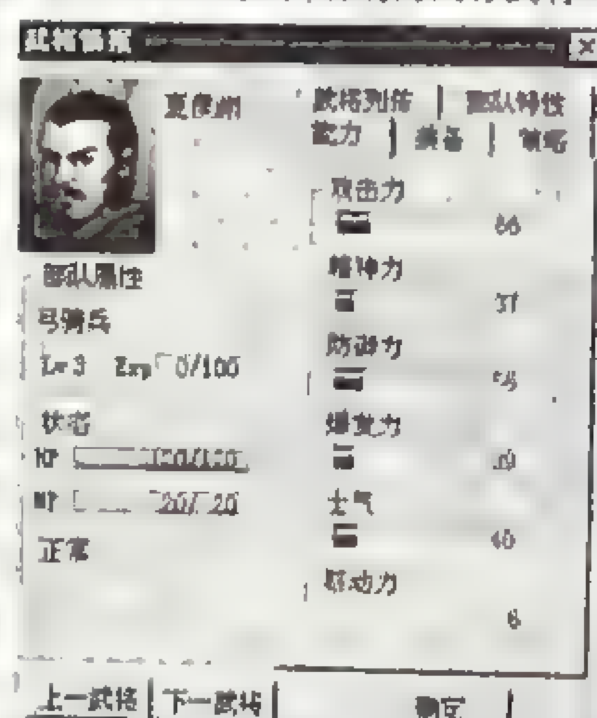
同所造成的。以诸葛亮而言，作为一名军师，大多数重要的抉择和事件都是发生在战争幕后，因此《孔明传》便在战役与战役之间设计了类似角色扮演游戏的介面，让孔明可以四处走动寻访人才，或是寻找一些宝物及武器．

反观曹操，前半生的时光大部分都花在战场上，而且麾下的人才大部分都是由谋士或将官所推荐，甚至还有一些是慕名而来。因此，说《曹操传》的游戏方式以战争为主似乎并不为过

尽管如此，《曹操传》在战争间的故事发展仍然具有相当的娱乐性。故事以轻松生动的方式，将曹操的一生展现在玩家眼前

《曹操传》的战斗介面与前作相比，有一些自己的特色，像是兵种部分就有不少的改良，而且玩家不必大费周折的寻找一些武器、装备或是宝物。玩家可以在战争前的准备画面购得武器和装备，至于可购买的武器装备等级，则会随着游戏的进行而提升。至于宝物(例如吕布之弓、方天画戟等)则可在战争中获得。

游戏也采用了新的等级提升系统，让《曹操传》的将领升级更为合理。举例来说，假设玩家忘了训练某名将领(等级一直停留在7级)，但到了游戏后期又非得使用这名将领(后期的敌方武将等级为25)，那么这名武将上战场之后，可以获得较多的经验值作为补偿。只要玩家够小心的话，在一场战役中便可以让这名将领连升数级。但是，如果你的将领等级发展过快，敌方的武将等级也会相应增长，也就是说，你再用FPE或反复积累经验的招数将会面临强大的挑战，但这并不是说你就完全没有获胜的可能，只是游戏的难度加大罢了。要切记，巧妙地运用各种兵种的特长，切实掌握各兵种相生相克的特性，在地形、策略和宝物的辅助下，集中兵力各个击破敌军。



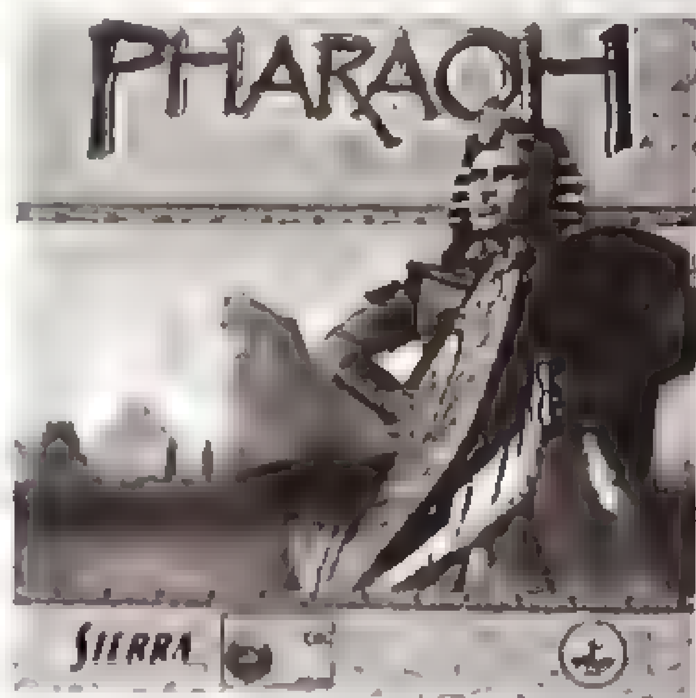
出品公司：光荣
汉化公司：第3波
国内发行：第3波
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略角色扮演[ST/RP]
最低配置：P120/16MB、声卡、2速光驱
推荐配置：－
3D加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标
出品日期：1998.12/2000.1

编辑/游骑兵

法老王

■文/钱烁

啊，尼罗河，我赞美你
你从大地涌流而出，养活着埃及……
一旦你的水流减少，
人们就停止了呼吸



这是古埃及人赞颂尼罗河的著名诗篇。尼罗河全长六千多公里，发源在非洲中部高原。每年雨季，浑浊的河水奔腾咆哮，水势最大时全部谷地成为一片泽国　直到十月底河水才缓慢下降。尼罗河泛滥期间沉积下一层淤泥，是谷物生长的极好肥料。在尼罗河中下游有一条狭长地带，宽3至16公里，从现在的埃及南方边境开始，直到首都开罗附近，这就是著名的尼罗河三角洲——也是本文故事开始的地方、

Sierra在成功推出著名的"恺撒大帝"系列的第三集后，再度推出了一款以古埃及王国建设为题材的经营策略类游戏《法老王》(Pharaoh)。当初几乎所有"恺撒大帝"系列的老玩家都带着一种挑剔眼光来看待这个游戏，但在经历了漫长的"王国岁月"后，无不为游戏中更具内涵的历史底蕴、精美细致的游戏画面以及独到的即时策略游戏成分所折服——集成了经营模拟游戏核心与即时策略游戏方式的《法老王》，已经将经营策略类游戏带入了一个全新的境界

古埃及历史的再现

不同于寻常一些所谓经典的经营策略类游戏，《法老王》在游戏中留给玩家的任务并不只是将一个小城镇建成一座大都市。玩家将接受游戏中一系列的挑战，而将这些挑战有机结合在一起的正是那段时刻撩拨着无数历史学家心弦的古埃及文明。尼罗河，在给埃及带来充沛水源和肥沃土地的同时，也带来了生命的繁荣。大约在公元前五六千年，古埃及人逐渐在这里定居下来。他们经过原始而艰辛的垦荒耕作，终于使这个气候干燥的地区变成了古代著名的粮仓。随着经济的发展，古埃及开始从原始社会进入奴隶社会。但是，大约在公元前四千年的时候，埃及还没有形成一个统一的国家——玩家就从这里开始自己辉煌的家族史，在最终经历了史前时代、中古时代、古王国时代、中王国时代和新王国时代之后，最终统一埃及，并获得法老王的尊称。

图像表现：89	89
音乐音效：83	
操　　控：90	
创　　意：80	
策 略 性：95	



游戏中，几乎所有映入眼帘的东西都带有浓郁的古埃及色彩——微软那句著名的广告语"Windows is everywhere"简直可以被替换为"Egyptian is everywhere"了。控制面板上的各种建筑选项按钮的图标无疑是古埃及陵墓壁画的再现。如果你的眼力够好，你就能发现堆物场地上的各类彩陶表面所绘制的纹路与那些出土文物一般无异。游戏中各类精美细致、惟妙惟肖的古埃及建筑物将使玩家作一次奇妙浪漫的"古埃及文明之旅"，就连游戏中重要的提示信息，也都无一例外被"写"在了由芦苇制作而成的"草纸"上。

尼罗河与你同在

游戏中最大的挑战，是必须在紧贴尼罗河边的淤泥地带上种植庄稼作物。由于这些淤泥是在尼罗河泛滥期间沉积下来的，沉积的淤泥越多就越适合农作物的生长，所以洪水的势头将直接决定王国最基本的经济命脉——粮食生产的好坏程度。一次大的洪水过后，必定能有一次粮食大丰收。



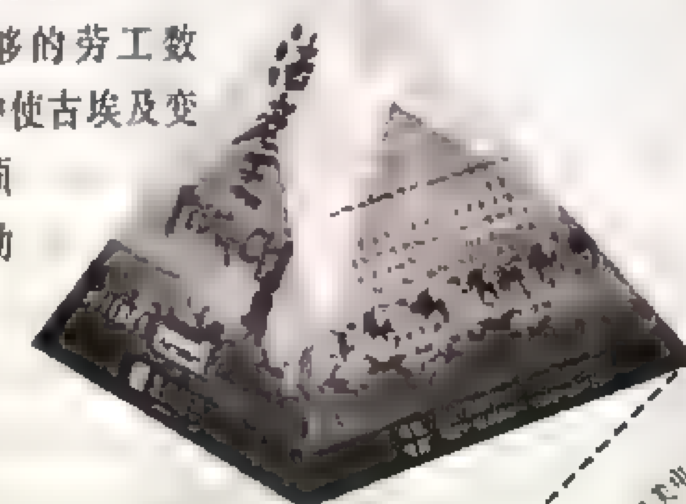
毫无疑问，Impression对"尼罗河洪水"这一游戏细节的设置，大大增加了游戏的耐玩程度。记得在《恺撒大帝Ⅲ》中，农业生产几乎无视大自然的存在，播种、灌溉、收割一气呵成，年复一年地丰收(神虽然能够左右农业生产，但搞定一个神实在是太容易了)。在《法老王》中就没有那么简单了。由于你无法预知下一次尼罗河洪水的来势大小，所以农业收成是一个未知数。所有农作物，包括亚麻、大麦、谷、水稻都需要种植在肥沃的淤泥上，如果每年七八月间的洪水水位太低，土地的肥沃程度就很有限；但洪水来势过猛会令农场全部淹没，你又将颗粒无收。如果尼罗河所带来的淤泥很有限，使你无法开辟更多的农场，这将导致城市中多出好些"游手好闲"的家伙，而为了解决这帮闲人的吃饭问题，你又不得不开辟贸易路线进口粮食；如果尼罗河带来了足够肥沃的土地，你也别高兴太早，因为接踵而至的是农场数量增加导致农民的缺乏，粮食丰收也需要更多粮仓来储藏——玩家又不得不想尽办法来升级城市中的民居，从而吸引更多的外来移民人住以获得足够的劳工数量。玩家要想在游戏中使古埃及变成丰裕的粮仓，就必须随时关注尼罗河的动向。

神与你同在

与《恺撒大帝Ⅲ》相比，《法老王》中"至高无上"的神的作用得到了放大——这也就意味着游戏中即时策略部分所包含的不确定因素又多出了许多。每个城市都至少有一个保护神，为了使城市繁荣昌盛，你必须建造神庙、神龛或花重金举办隆重的庆典来向神表达敬意。不然的话，后果是相当可怕的——如果神认为你对其不敬，那么你的城市中很快就会发生各类意想不到的"天灾人祸"，这样你离GAME OVER也就不远了。在特定的游戏场景中，一个城市可能会供奉两至三个神灵，那你就得小心处理好神与神之间的"神际关系"——每个神都要获得与其他神相等的敬意和供奉，如若不然，神一不高兴就给你一个不小的"惊喜"，很快你的城市将变得"千疮百孔"。游戏中你所统治地区的王国评级指数的升降，很大程度上是取决于神对你的"好感"——一个成功的"法老王"首先应该学会如何周旋于各种高高在上的神灵之间。

真实的王国治理

经营策略类游戏一个重要的特色，就



是将游戏中微观和宏观管理的两方面内容巧妙地融合在一起，而后者的成份更多一些。在《法老王》中，这个特色被进一步发扬光大。虽然游戏在微观管理方面仍旧包含着诸多从粮仓运送食物到民居中或派兵打仗等日常工作，但王国宏观治理部分才是玩家在游戏中需要花大量时间来考虑的，因为它是整个游戏中最重要的部分：一个出色的城市整体布局规划是获得游戏胜利的先决条件，布局规划的失误将直接导致市民们的不满、骚乱、迁徙甚至是城市发展的倒退。

比如你在居民区附近建造了一个奥西里斯神庙（掌管古埃及农业的神），来满足周围居民的宗教信仰要求。但与《模拟城市3000》不同，游戏中的建筑物并不存在一个“影响区域”——在这个区域中，所有建筑物都能受益。实际上，这些居民是否能得到宗教信仰的满足完全取决于那个在街道上“游荡”的祭司，他只能够满足其所经过民居中市民的宗教信仰要求。如果你的街道是一幅“横七竖八”的模样，你就无法确保祭司路过所有的民居。你当然可以到处建造神庙，但不可能到处建造警察局、消防站、建筑房、医院、集市、堆物场——你很快就会身无分文而被电脑一脚踢出局外。

与《恺撒大帝Ⅲ》的单线式相比，《法老王》中的各类资源生产呈复线式，一种资源的采集往往需要依托另一种资源的生产

举一个例子：如果你在游戏中需要生产牛肉，那你必须在农场上种植水稻，因为只有种植水稻才会获得其副产品稻草，而稻草正是养牛场急需的饲料——一块稻田所生产的稻草恰好能够满足四个养牛场的饲料需要。如果你只种谷物，虽然你的市民们同样能够解决温饱问题，但那些可怜的牛一定会被活活饿死。等到法老王要求你进贡牛肉时，你就只能干瞪眼了。同时，稻草又是制作方石砖不可或缺的原料，而方石砖恰恰是建造法老陵墓最重要的建筑材料！

宏伟的金字塔

Impression 之所以将制作重点从“恺撒大帝”系列转向《法老王》，一个重要原因在于，作为四大文明古国之一的埃及，不仅有着悠远流长的历史，更拥有举世无双的建筑奇迹：古埃及人充分发挥聪明才智，运用在当时极为先进的技术并耗时数十年才完成一座法老王的永久陵墓——大金字塔

建造大金字塔带给玩家的极大乐趣，为游戏本身添上了画龙点睛的一笔。

直到如今，金字塔仍是世界建筑史上的一个迷。玩家将有幸在游戏中亲自主持这个宏大工程的建造。每当我在游戏任务中得到法老王指示，要求我的城市为其建造一座永久性的陵墓时，精神就为之一振，因为我即将亲手创造一个奇迹：首先要为法老王陛下的陵墓选择一块好的地基，临近尼罗河上游附近干燥的沙漠地区无疑是最佳的位置；之后，就要立刻在地基周围建造数个规模庞大的劳工营来招募劳动力，而面对大量涌入的外来劳工，又得不断规划新的住宅区和升级已有的民居；“天下没有免费的午餐”，你必须向劳工们支付报酬，金矿的开采又被提到了总督议事日程的首要位置；无论建造何种类型的陵墓都需要大量的方石砖，如果你的城市无法生产任何的“一砖一瓦”，当务之急就是马上



开辟贸易路线进口；当清脆的驼铃声飘入你的耳中，一支支驼队就从远方为你送来了方石砖——此时，你又需要招募好些建筑师来指导劳工建造宏伟的金字塔……

当沉重的墓室大门在身后隆隆关上，夕阳下巨大的金字塔仿佛镀上了一层耀眼的黄金。代表法老王威仪、荣



耀和无上权力的方尖碑矗立在法老陵墓四周，尼罗河缓缓向远方流淌，远处依稀可见的是一派繁荣的城市景象，而我的目光慢慢停留在法老陵墓前静卧的狮身人面像上——凝视许久之后，脑海中突然响起了这么一个熟悉而又威严的声音：“He is Egypt，just I am Egypt and you will be Egypt！His face is my face and your face。”

编辑/游骑兵

英文名称	Pharaoh
出品公司	Impression
国内发行	奥美
发行版本	1 CD / WIN9X
类　　型	策略[ST]
最低配置	P133/32MB、声卡、4 速光驱
推荐配置	-
3D 加速卡	不支持
多人游戏	支持
控　　制	鼠标
出品日期	1999.12
官方网站	www.sierrastudios.com/games/pharaoh

半条命：针锋相对

图像表现：	90	91
音乐音效：	95	
操　　控：	100	
创　　意：	80	
动　　感：	90	
故 事 线：	87	

■文/枫茗轩工作室·Mantis

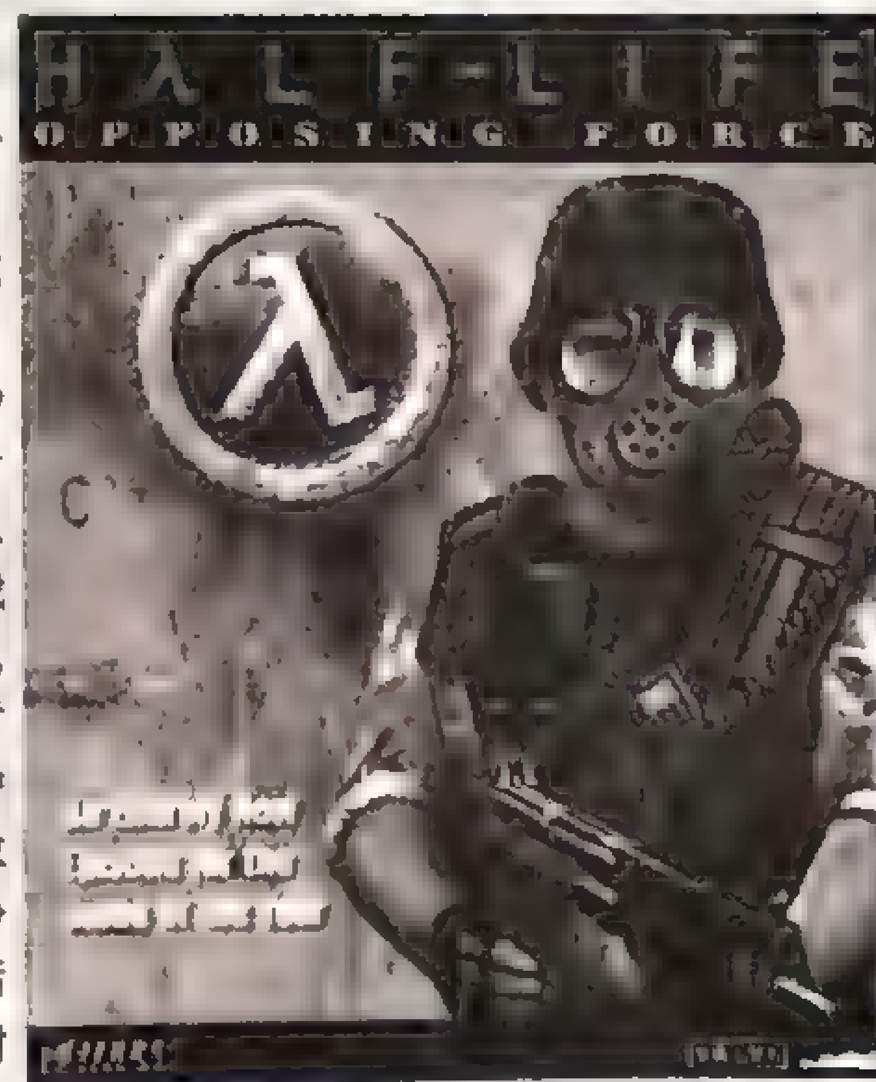
喜欢《半条命》的玩家请举手。哇，这么多！那好，现在想知道更多关于 Black Mesa 研究中心的情况的请摇摆你的脚。一个都没有？哦，我怎么这么笨，你们的脚都让桌子挡住了，我怎么看得到，以眨眼代替吧。不错，有这么多……

言归正传，告诉各位玩家一个好消息，《半条命》的第一套官方资料片——《针锋相对》（Opposing Force）终于有了眉目，大家赶快做好准备投入到新的战斗中去吧

去年，在游戏界 Sierra 的《半条命》可谓是风光至极，这个主视角动作射击类游戏被很多著名的游戏杂志和站点评为年度最佳游戏。Sierra 的这个游戏也确实是当之无愧的“年度最佳游戏”，它既有 DOOM Too 游戏的精髓，同时又融入了只在恐怖小说中才有的那种惊心动魄的情节，再加上出色的声光效果，我想年度最佳游戏的称号是无可争议的。精明的 Sierra 在取得巨大成功后当然不会“善罢甘休”，趁玩家酣战之时推出了资料片《针锋相对》（趁热打铁才能成功）。下面就把我冒着生命危险窃取的谍报向各位玩家说说。

游戏情节

这次你又将回到 Black Mesa 研究中心，干什么呢？《针锋相对》，顾名思义，你将是《半条命》中敌方的一个士兵，你的名字叫 Adrian Shepard。你被派去 Black Mesa 研究中心干掉 Gordon Freeman，与《半条命》一样，又发生了一些意外，你所搭乘的直升机 Osprey 在途中坠毁，但你却侥幸活了下来。当你醒来的时候，一切都变了，你的同伴或是失踪或是死了。你原来的计划也破产了，将要面临的是残酷的生存挑战。这样



的开头可能有点不妙，但那样才会有成就感，到研究中心弄清事情真相就是你的任务。

制作小组知道，当 Adrian Shephard 不了解 Freeman 在干什么的时候，玩家是一定知道的，因为你曾是“半条命”的英雄。游戏一开始，你前进的路线与 Freeman 一样，到后来就大相庭径了。因此，《半条命》中发生的某些事情你又将看到，不过这回是通过另一个人的视角来观察。如果你认为《针锋相对》是重述前作那就错了，它将会有很多新的事件发生，而不是简单的换个视角敷衍了事。

关卡设计

尽管游戏中将会有许多新关卡出现，但作为资料片，为了保持与前作的一致性，有时你还是会到《半条命》中很熟悉的地方“游览”一番。正如首席设计师 Randall Pitchford 所说，“游戏的其中一个目的就是，给玩家提供更多的《半条命》中的感觉”。你还记得前作中当 Gordon 乘轨道车进入研究中心时，他下面那个机械化的 loader，这回你可将其据为己有。有人有意见吗？绝对没有。此外，除了将会穿越一些熟悉的地方外，当你在研究中心苦苦作战时，还可能会碰巧遇到 Gordon，我想那一定会很有意思的。

像《半条命》一样，《针锋相对》也将给玩家提供更多的令人惊讶的事情。在这其中，你将感受到制作小组的用心良苦，那一幕幕接二连三出现的难忘的场景，将会使你不愿离开这个游戏。尽管整个游戏的场景长度只有前作的三分之一（浓缩的才是精华嘛），但它却包含了原作的精髓，而且也没有那些拖沓冗长的情节。如果你是动作类游戏的老手的话，估计二十小时内就能将它搞定，但感觉上肯定要比某些苦战一番却毫无结果的游戏爽，因为有些游戏中相似的打斗实在太多，让人心生厌倦。喜欢简洁明快的话，不妨试试。



武器介绍

《针锋相对》将包含七种新武器，这其中包括很多种类，有标准的、试验性的，还有你想象不到的，同时前作中的很多武器都有所改进。一进入研究中心，你的手中有一柄钢管扳手，这将是你新的肉搏武器，取代原来的那根用途不大的撬棒，按住攻击键的时间越长，它的力量将越大，这一点还是很科学的。有了这柄钢管扳手，你就可以大胆地在挤满异形的地方穿梭，直到你找到一杆好枪(好像夸张了点)。说起好的武器，设计师 Randall 告诉我们，在《针锋相对》中将有个惊喜，那就是“异形的触手”，也就是前作中那种从天花板垂触手下来骚扰 Gordon 头顶的异形。现在好了，你可以用皮带捆扎它的触手作绳勾，也可以用来当攻击武器

新的武器中，.357 沙漠之鹰手枪拥有两种模式，一种可以快速射击，但是不是很准确；另一种是利用激光瞄准器，但是相对来说发射速度较慢。新的试验性武器电子传输枪(displacer)可是个好东西，它的一种攻击模式将会把你很快的送到 Xen，在那里，你可以得到更多的弹夹和血箱。游戏中总共有 8 个 Xen，其中大多数对你还是有利的。另外，Shephard 还将会找到一个现成的抓钩，这下就可以“飞檐走壁”了。抓钩的出现对《半条命》可是个很好的补充，而且多人连线对战时，灵活地运用抓钩也将是不可少的



新的人物

除了新的武器和关卡外，当你在《针锋相对》的 Black Mesa 研究中心作战时，将会遇到各种新的人物，敌友都有。在敌对阵营方面，这款游戏加入了一支新的外星种族——双足维修机器人(bipedal pitdrone)。还是说说你的队友吧。在《半条命》中，玩家至多可和两个人——警卫和懦弱的科学家并肩作战，这回限制放宽了，你可以招募组成多达 8 个士兵的作战小队。既然你是个士兵，这回你周围将有更多的懂军事的 NPC，从普通的步兵到受过正规训练的军官都有。因此，在你清理 Black Mesa 研究中心时，小队的作战也就变得越来越重要，当然，这还要看你是不是一个合格的指挥官

游戏中将会出现一个新的警卫，他的绰号叫做 Otis，与《半条命》中的 Barney 很相像，只不过更胖一点。大家都知道，胖人一般是很有意思的，所以我们还期待着看看这个胖警卫的滑稽表演。不要着急，在路上你会碰到他。除了一般的士兵和警卫外，游戏中还有两位专家会助你一臂之力，一个是医生，他可以帮 Shephard 和他的同伴疗伤；另一个是工程师，他能轻而易举地打开普通人无法打开的门。在紧急关头，他们偶也会用手枪帮你干掉一两个敌人。有了这么多得力的助手后，取胜应该没有问题了吧

多人模式

《针锋相对》没有提供新的多人对战模式，但与它的前作《半条命》对战模式已经相当出色了，但这次你将会看到一系列的新的多人连线关卡，这些关卡可都是“全明星”阵容的杰作，其中包括业界的老手 Levelord 和 Mustaine，还有许多知名的关卡设计师的参与，你应该不会怀疑他们的能力吧。正如你所期望的一样，大部分新的武器和人物都会在多人关卡中出现。叫上你的朋友一起厮杀两局，你就会感受到这些关卡的可玩性

所有的这一切听起来都让人兴奋，尽管它在画面和技术上没有新的改进，但它富有创造性的设计一定会使你狂热的。由于它交互式的设计，你会一直想看到下一个角落会发生什么样的惊奇。很简单，《针锋相对》将是去年“年度最佳游戏”《半条命》的完美资料片，它会使你好好忙一阵子的

编辑/游骑兵



英文名称：Half Life: Opposing Force
出品公司：Valve/Sierra
国内发行：奥美
发行版本：1 CD / WIN9X、NT
类　　型：动作冒险[AC/AD]
最低配置：P166/32MB、声卡、4 速光驱
推荐配置：－
3D 加速卡：D3D/OpenGL
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘、摇杆
出品日期：1999.12

创世传说——

塞普特拉战记

图像表现：83	86
音乐音效：85	
操　　控：87	
创　　意：80	
故 事 线：90	

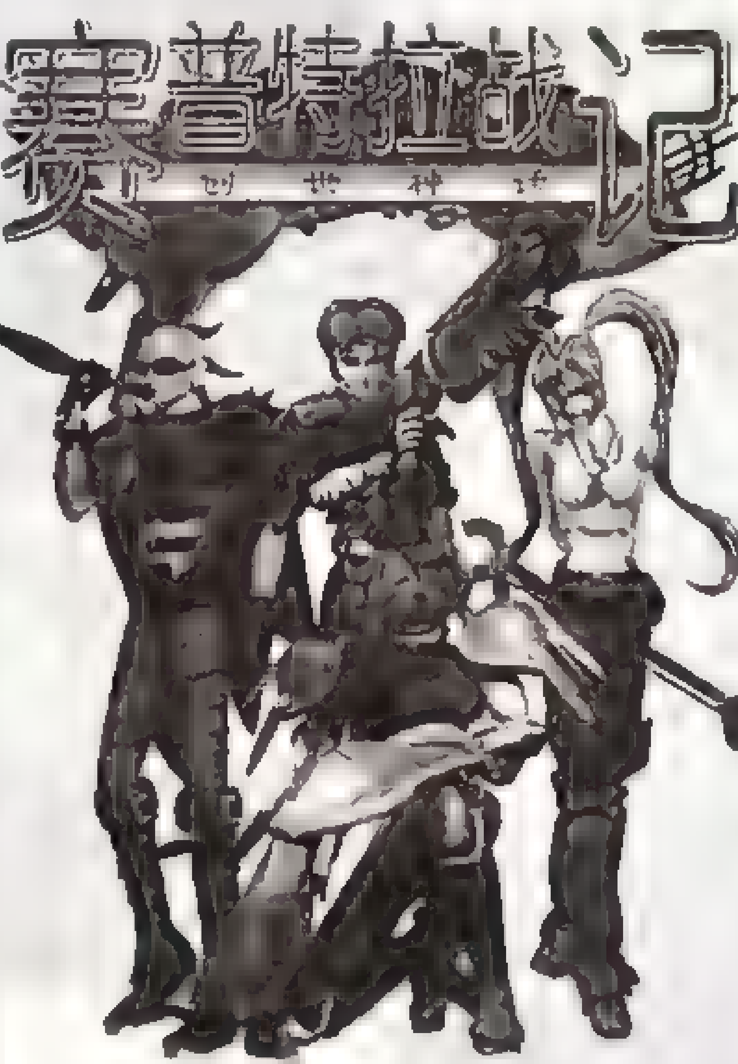
■文/刘俊

早在 1996 年就知道要在 PC 上出一款与《最终幻想Ⅶ》极其相似的游戏了，时至今日，《最终幻想Ⅶ》的 PC 移植版早已面世，甚至连它的第八代 PC 版都露出了端倪，我们才终于看到这款让人期待已久的角色扮演游戏——《塞普特拉战记：创世传说》。应该说这是一款风格独特、动感十足的游戏，但这款姗姗来迟的《塞普特拉战记》到底如何呢？让我来为大家细细评说一番吧！

情节与角色

《塞普特拉战记》是一个日式风格浓郁的角色扮演游戏，因此它在人物的描写和故事的情节上具有很强的表现力。与《最终幻想Ⅶ》的故事背景类似，都充满着科幻、离奇的色彩。然而《最终幻想Ⅶ》的故事基本上是从头讲到尾，而《塞普特拉战记》则不然。整个游戏由十五个章节组成，围绕着一个传说已久的故事而展开。在游戏中，玩家有着短期和长期的目标，每一章节都由独立的一个故事自成一体，而把所有章节拼合在一起又构成了整个的完整故事。随着每一个章节的铺开，整个塞普特拉世界所包含的秘密也会逐渐明朗。尽管游戏是单线的，然而剧情的发展却需要玩家在每个章节中尽量多完成一些副线任务，也只有这样，玩家才可以更加深入地了解塞普特拉。《塞普特拉战记》中的故事神话色彩更加浓厚，世界背景的变化很大。从第一壳层到核心部分，每个壳层都有其独特的地理环境和人文特征。如果说《最终幻想Ⅶ》的世界设定还算标准的话，《塞普特拉战记》的世界就可以用丰富多采来形容了

当然，《塞普特拉战记》在人物的设定和刻划上也是下了一番功夫的，不仅人物造型分明，而且各自的性格特点也十分突出。记得《最终幻想Ⅶ》里虽然每个人物号称都有各自的特点，但在游戏中体现的不是很明显，而《塞普特拉战记》中却做得很好。首先，游戏中所有人物都有各自的特殊



技能，这些技能不仅在战斗时会起作用，在平时的寻找线索中也会起到一定的作用。比如：格鲁伯在机械方面有突出的才能，因此让他查看一些机械类的东西，也许会有意想不到的收获，而其他人是作不到的。这点恐怕是《最终幻想Ⅶ》无法比拟的吧！

画面、地图和动画

《塞普特拉战记》采用 640×480×16 位真彩色显示模式，人物和敌人都是由三维建模预制而成，完全以真实比例再现。由于没有采用即时 3D 贴图，因此系统要求也不高。整个游戏画风与日本漫画风格十分靠近，如果不是事先知道这是一个欧美公司制作的游戏的话，人们很容易将它看作一个日本游戏。应该说《塞普特拉战记》的图像是近期少见的唯美派。另外对于游戏的背景画面，我也十分欣赏。大家一定都知道《最终幻想Ⅶ》的背景画面就是一张十分粗糙的 2D 位图，在《塞普特拉战记》中所有的背景画面也都是由 3D 建模构成，它和人物的风格融为一体，没有格格不入的感觉。

在一些图象细节和特效上，这款游戏也做得相当不错。人物的阴影自然是不必说了，在这里我们要提的是天气效果。在《塞普特拉战记》中天气的变化将会对周围的一切产生影响。比如当天上有云朵飘过，那么当云飘到人物的头上时，整个人物就会自动变暗；而当云飘开的时候，人物又会变亮。当然其他的特效也做得很好，例如战斗魔法特效，表现非常真实，气势不凡。

游戏中的地图是由世界地图和区域地图组成的。和《最终幻想Ⅶ》一样，在世界地图上采用的是俯视角度，人物很小。在这里人物可以自由地到想到的地方去，而且在世界地图上不会发生战斗。在区域地图上，人物则是以正常比例显示的。在这里人物可以与一些 NPC 进行交流，获得游戏的线索，购买装备等等。与世界地图不同的是某些区域地图上可能会发生战斗。在区域地图上移动所受到的限制要比在世界地图上大，而且游戏中有大约 100 多幅区域地图是隐藏的。

游戏在动画方面也十分接近日本游

戏。特别是每一章节中间都会有一段过场动画，这些动画从其表现来看，和[illegible]的动画已经没有什么区别了。动画除了在画风上和游戏的总体保持一致外，还灵活地运用了分镜头技巧，使看动画时就象在看一部电影一样。

战斗和魔法系统

当玩家的队伍在区域地图上遭遇到敌人时，游戏就会自动切换称到战斗画面。

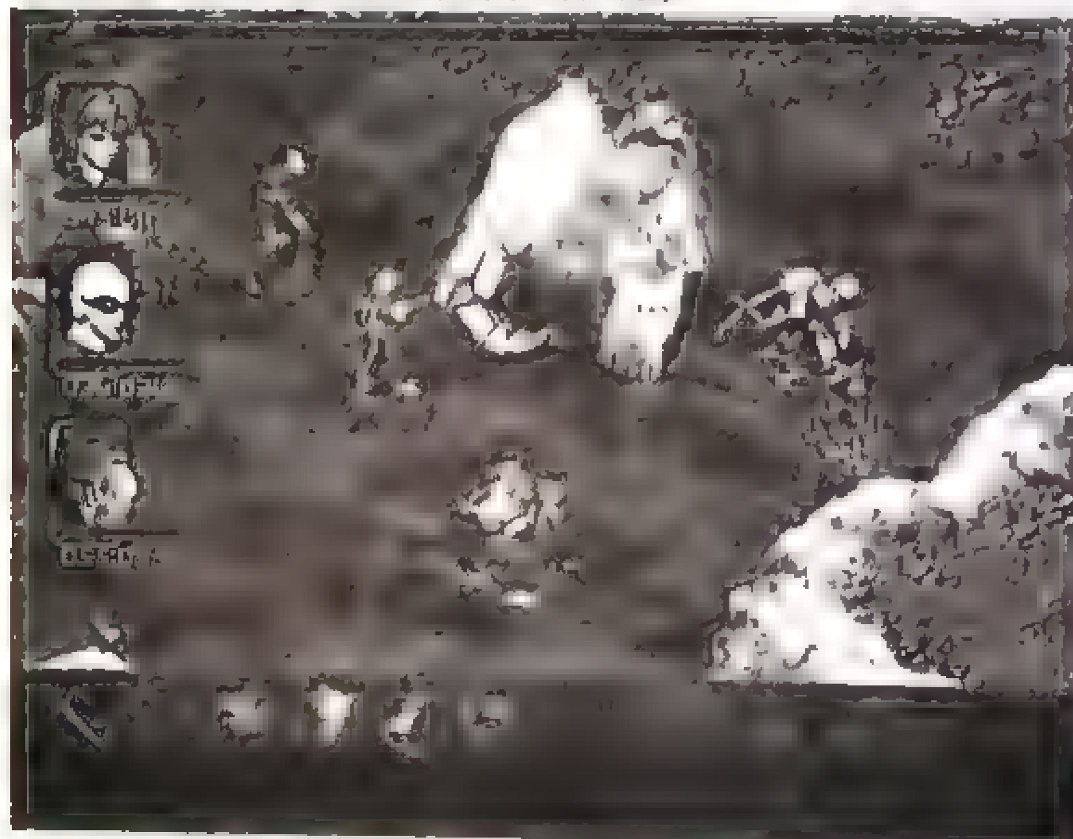
战斗是采用一套类似《最终幻想Ⅶ》的即时系统，时间槽除了表示人物的等待时间外，还加入了忍耐力的概念。因此我们将时间槽称之为蓄力槽。每一位人物都有一个随着等待时间的延长而升高的蓄力槽。它根据不同的人物的不同速度属性而变化，有些人物的蓄力槽充填时间明显快于其他人的速度。蓄力槽一共分成3格，只有忍耐力升到一定高度的时候，这个人物才有能力进行攻击。

与《最终幻想Ⅶ》通过怒值来控制人物的攻击力不同，《塞普特拉战记》直接将攻击力的大小与人物等待时间的长短联系起来。每个人物的蓄力槽被直观地分成三档，分别表示为"弱"、"中"、"强"。蓄力槽在游戏最初是空白的，然后它会根据人物的不同情况以不同的速度升高。当人物的第一格等待时间满了，他可以获得最基本的攻击。如果想获得更高的攻击力，人物就必须多等一会。我认为这个系统很好，至少控制攻击力强弱的掌握权在玩家的手里，玩家可以根据实际情况控制等待时间和攻击力，从而可以制定出合理的战术，以最小的损失取得胜利。

当然在战斗中，人物除了攻击以外，还可以进行诸如使用道具、使用命运卡片等动作。

在游戏中有一套比《最终幻想Ⅶ》的魔石更加出色的魔法系统，这就是"命运卡片"。整个游戏中一共超过120张的魔力命运卡片可供玩家选择，每一张卡片都代表了一种对应的魔咒。而且，当一张卡片和另一张卡片组合使用时，他们各自的魔力结合起来，就会变成一种更具威力的新魔法。

所以在游戏如何运用命运卡片的组合也是非常重要。因为现成的卡片只具备一些基本的能力，要想获得更好的魔法，玩家必须学会自己组合搭配命运卡片。例如：如果我们把一张水系命运卡片和一张防护卡片结合在一起，就成为了一张御水术卡片，它对于水系魔法攻击有很好的防御能力。



结束语

尽管在游戏形式上，《塞普特拉战记》好象和《最终幻想Ⅶ》十分接近，但以它所拥有的独特气质，对于那些角色扮演游戏的支持者，或是"最终幻想"系列的狂热者，这款游戏都值得各位一试。

编辑笔记：

记得早在一年多之前初次看到这个游戏的角色肖像图片，首先就被它独特的画风所吸引，可惜一直无缘获得游戏的真正感受。等到真正拿到游戏之后，才发现它以3D预处理的角色形象在现在看来已经缺乏吸引力了，战斗系统也显得有些古董。好在游戏的故事线还是比较丰富的，如果在《异尘余生Ⅱ》中还没有玩够，这倒是个故事风格较为类似的可选之作。

编辑/游骑兵

英文名称	Septerra Core Legacy of the Creator
出品公司	Valkyrie Studios/TopWare
国内发行	育碧
发行版本	1 CD / WIN9X
类　　型	角色扮演(RP)
最低配置	P200/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置	P233/32MB
3D加速卡	不支持
多人游戏	不支持
控　　制	鼠标+键盘
出品日期	1999. 10
官方网站	www. septerracore. com

一场充满惊喜的欢快之旅——

雷曼Ⅱ胜利大逃亡

项目	分数
图像表现	95
音乐音效	90
操　　控	87
创　　意	100
动　　感	95
总分	93

■文/方枪枪

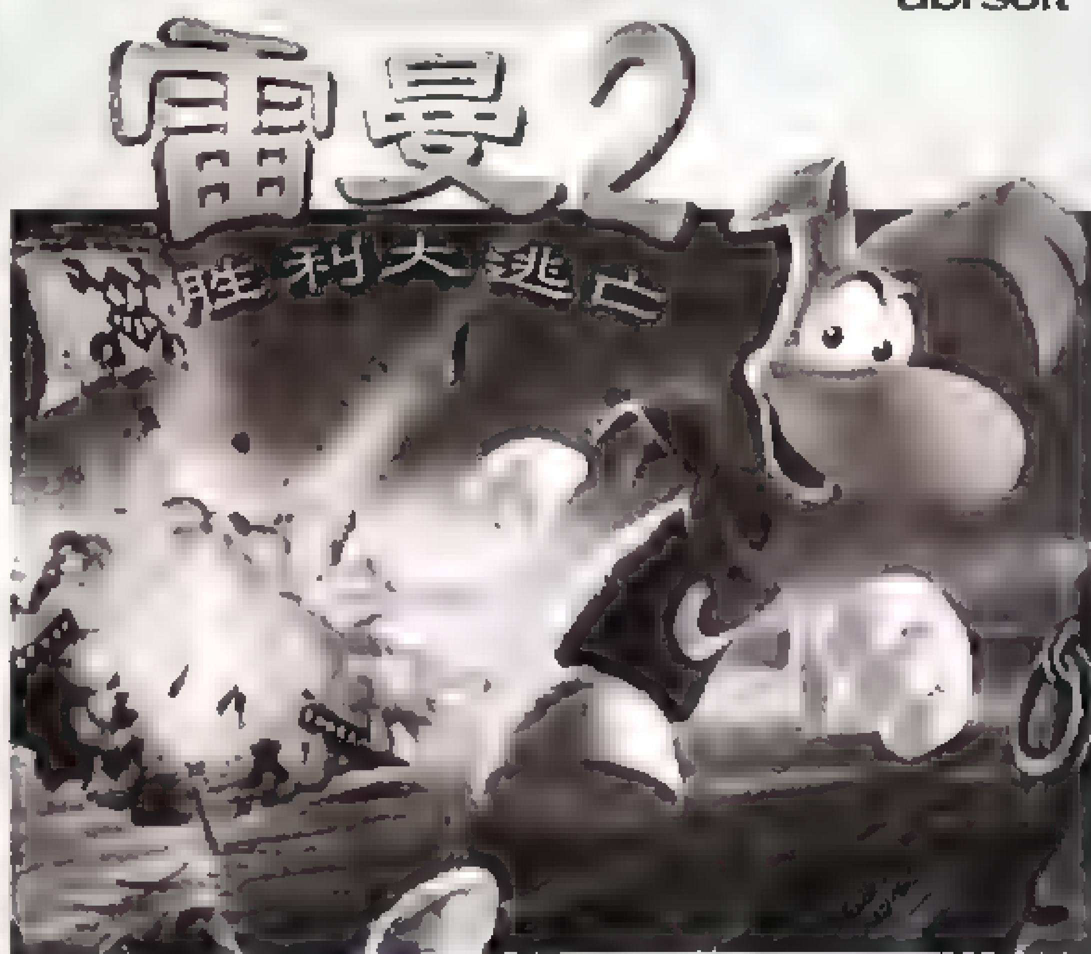
游戏不该是压抑的，游戏应该是这样的！

相信每一个玩过《雷曼Ⅱ》的玩家，在看到游戏画面的一瞬间都会有相同的感受——这个世界太美丽了！我已经许久没有玩过这么清新亮丽的游戏了。早已习惯整天沉溺于色调阴暗、气氛紧张的游戏中的那些玩家，可能淡忘了游戏的本来目的是——轻松。每天紧张的工作学习后，投入到游戏中去的目的无非就是想轻松一下，《雷曼Ⅱ》正可以给你带来相当不错的体验。

相信资历稍深的玩家都还记得几年Ubi Soft制作的横版动作游戏《雷曼》，以及后来以雷曼为题材的一系列教育类软件。雷曼确实可以作为Ubi Soft的代名词，但从某种意义上说，"雷曼"系列的服务对象是少儿，用户群基本应在十二岁以下。"法国人做不出什么有出息的游戏。"这种概念似乎固化在很多玩家的大脑中。《雷曼Ⅱ》的出现使很多人对Ubi Soft刮目相看。一向瞧不起法国游戏的美国人不禁感叹道："原来法国人也能做出好游戏！"大导演斯皮尔伯格在E3大展上对《雷曼Ⅱ》大加赞赏，游戏在国外上市后也大受好评。

故事背景

神秘的海盗基尔特认为，雷曼可以在天际动物园里成为一个稀奇种类的理想标本，雷曼和他的朋友则成为"绑架行动"的目标。基尔特的任务是利用一群狂妄、无忌惮的机器海盗把宇宙间善良可爱的居民抓来装满动物园。这次行动中只有雷曼侥幸逃了出来，但是现在他必须利用自己聪慧的头脑和灵活的身手来解救他的朋友。



清爽的画面

《雷曼Ⅱ》的3D画面相当不错，花草树木、山谷瀑布都十分清爽；海盗的基地则被营造得阴森恐怖，但又不失轻松气氛；冰川、秘道之类场景看上去就感觉很神秘。人物造型相当幽默，雷曼是个有脑袋、有身子、有手、有脚，没脖子、没胳膊、没腿的家伙，当你站在原地发呆一会儿后就会惊讶地看到，无聊至极的雷曼居然会把自己圆咕咙东的身子拿来当球拍，而且运球动作还有那么点儿NBA的味道，最后还要顶在手指头上转转。看来没有脖子、胳膊和大腿倒也有不少好处。其它各种生物的造型均很有特色，凶神恶煞的敌人士兵看上去很象《星球大战》里的老大哦！整个游戏的美术风格酷似N64上的《撒尔达传说64》。

奇异的世界

《雷曼Ⅱ》的游戏场景丰富，玩家可观赏到多种环境。其中有沼泽、森林和雷曼天堂里的洞穴，还有海盗那阴湿恐怖的监狱、堡垒，当然还有他们的海盗船！很多东西都出乎你的意料，但又那么的合乎情理。向弹簧床一样的蘑菇可以帮助雷曼跳得很高；雷曼的耳朵（那个东西或者可以叫作头发）可以充当一个小螺旋桨，帮助他在天空中慢慢降落，一阵阵的旋风外加"螺旋桨"可以使雷曼"飞"起来；长了腿的炮弹总是气势汹汹地在背后追雷曼，可它们居然也有累的时候，乘机骑上去，比骑马还爽，你想不到火药桶除了做炸弹外还能当运载火箭吧……充分开动脑筋，利用游戏中可以利用的一切道具，目标就是营救你的同伴。别看这是个动作游戏，缺少一些机敏的头脑可不一定想得出过关的办法哦！

丰富的动作设计

这个极度天才的英雄——赛跑、追逐、滑水、攀岩、登山、跳跃……加上许多新的技巧，造就了新一代的雷曼。除了自身会做

一些动作之外，雷曼还能借助各种工具做出很多超难度动作来，例如成龙般的攀岩功夫，空中连续地荡绳，驱赶牛羊，以及上面提到的用火药桶当运载火箭等等。雷曼一开始的武器是电光球，随着游戏的进展，他的其它能力还在不断加强，最后还能发射更大威力的能量球。当然，设计者也不会忘记找回一些一代游戏的影子，比如那个又大又紫的圆茄子。游戏目的是吃黄色的萤火虫，解救铁笼里关着的朋友。有时需要玩家反应很快，同样的，头脑发达却缺乏手眼配合能力的玩家需要多加锻炼方能胜任哦！

神奇的音乐音效

这一代游戏的背景音乐相当不错，很能烘托气氛。据说《雷曼II》的中国版本还会专门找歌星为其录制主题曲，但愿不是“爱呀、爱呀、爱你爱到死去活来”那种。游戏支持全程语音，虽说是全程语音，但说人话的也只有雷曼等少数几人，其它的生物说起话来都是叽叽咕咕的，啥也听不懂，外语听力差的玩家心里可以稍微平衡一点儿了。不知道 Ubi Soft 汉化时是否会把雷曼的口语也汉化了，如果会，那配音演员又会是谁呢？音乐、音效系统支持杜比环绕音响。条件好的玩家，可以根据游戏中“Help、Help”的声音辨别方向，找到被困在铁笼内的朋友。



关卡设计

《雷曼II》共有25个主要关卡和很多隐藏关卡，一些隐藏关卡在容易被人疏忽的地方，还有一些则需要在前面的主要关卡里收集足够的黄色萤火虫，解救足够的同伴后才会出现。玩家每玩过一关后都会进入关卡选择画面，如果觉得以前过的哪关还有可疑之处，可以随时回去重玩，但被吃掉的黄色萤火虫和解救过的铁笼不会再出现，这样更利于玩家找到漏掉之处。游戏进行过程中不能随时存盘，只有过关后才能储存进度。但不用担心途中死掉要从关首重来，因为每进入一个场景都会自动储存进度的，而且雷曼的命还死不光。要将整个游戏打穿，大约要花四十个小时的时间。因为隐藏关卡的存在，所以《雷曼II》的可重玩性很强。

游戏操作

游戏中可以使用键盘和手柄。游戏采用第三人称视角，但视线常常转变。方向键不是根据雷曼自己的视线设定的，而是依据整个画面的视角来设定，所以刚上来时可能会有些不习惯，经常朝前跑着跑着，游戏视角一变，雷曼也跟着拐弯，有时候弄不好就摔死了。



这个游戏由始而终都是在欢乐、幽默的气氛中进行，玩家决不会感到有半点压抑。如果你刚刚忙完过去一个世纪的工作，希望在千禧之际与朋友好好放松一下，那你一定要来品尝一下这款法国游戏大餐！

编辑/游骑兵

英文名称：Rayman2
The Great Escape
出品公司：Ubi Soft
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：动作[AC]
最低配置：P133/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P200/64MB、8速光驱
3D加速卡：Glide/D3D
多人游戏：不支持
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1999.10
官方网站：www.rayman2.com

《杀气冲天》完整典藏版图解完全攻略——

这个杀手不太冷

■文/Delon

第一回　英雄出世 九天降龙

玩家所扮演的主角杨孤鸿，一出场时正在小井村自家的院子外练剑，被路过的九州神捕司马泽欧见嘲笑了一番。之后与血手先生交谈完毕，转身回到屋子内，就会发现内屋的地上放着写有任务的“招魂牌”和自己的宝剑“湛卢”。全部拣起来后出门和妹妹小萱说话，小萱会告诉你黑鹰已在西便门的老茶棚等着，配上宝剑准备动身吧。

村子的右下角是出村的路口，从那里可以直接进入西便门的范围。顺着马路一直走，在半途中可以发现老茶棚。那里坐着许多茶客，其中有一位最为显眼，因为他全身上下一袭黑，此人就是黑鹰。上前与之对话，他会交给你一张面皮和一只风筝，并告诉你，将面皮交给西大街的泥人老顾，他会用这面皮做一张面具给你，镖局的大门一定要带着面具才可进入。

得到如上信息及物品后，转身先回到小井村，在小井村里的一具石磨旁将风筝交给正在玩耍的小柱，他会告诉你有关风筝哈的事情。再次回到西便门，同样是从最右下角的路口出去，这样到了西小街。

顺着大马路一直走就可以来到西大街。在这里可以找到一个卖泥人的老头，他就是泥人老顾。上前对话，他会将面皮作成面具交还给你。得到面具后，在西大街里转转，找到大顺斋，在里面买一些糖



火烧，再从西小街进口到西大街出口的直通马路上，第二条右转的路口直行可进入琉璃厂。在琉璃厂里找到风筝哈，用糖火烧可换来一只名叫“钟馗嫁妹”的风筝。得到这些物品后，戴上面具就可从西小街的一条岔路里转进镖局了。

进入镖局后，先不要急着摘掉面具，否则里边的镖师都会攻击你，找一个没有人的地方再悄悄摘下来，然后逐个将敌人全部杀死。这样进入镖局内宅，再次戴上面具，和丫鬟小翠对话，将“钟馗嫁妹”送给她，她会回赠你一只杀伤力很强的飞镖。此时的敌人就只剩下狂龙了，打开装备栏，将杀死镖师时拣到的弓箭换上，拿着它与狂龙搏杀，边打边退，这样就可轻易地完成任务。

顺原路返回小井村，在刚进村的路口遇到血手先生，向他交令得到赏金，然后回家休息。

第二回　乱世伏虎 巧结红颜

回到家后，得知妹妹被几个无赖欺负，便与黑鹰商量，希望早日给小萱找个婆家。于是来到西便门的媒婆家里与其对话，媒婆告诉你需要小萱的八字，这样就要赶到西便门里城隍庙的大门口，一算命先生正在帮人测字，从他手里拿到八字，将这个东西转交回媒婆，就可以回家等消息了。刚走到小井村的路口时遇到了血手先生，这样，从他手里得到第二个任务。

来到西便门的城隍庙，最先经过的是后门，从那里一路杀过去，在刚进门的一间柴房里，发现九州神捕的妻子李银烛被

绑在里边，一旦将她松绑，如果还没杀完敌人，她就会冲入敌群里厮杀，但你也就得不到经验值了。建议有能力的话，还是杀完敌人再给她松绑

这样顺利完成任务，还是在老地方找血手先生交令领赏金

第三回　恶斗凶僧 痛失湛卢

再次回到家里，屁股还没坐热，血手又来了。小萱不愿看到这个总是给她带来不安的老头，于是借买鸡蛋走开，这样血手便将第三个任务交代与你。

此次要去的地方是古刹天宁寺，从西大街左边第一个大路口拐进即可直达。天宁寺内敌人当然全部都是和尚，一路杀和尚，一路拣药品，终于杀到了寺内的舍利塔下，见到元嗔便与其决斗。顺利完成了第三个任务，结果却被告知："在刺杀元嗔的行动中，孤鸿在元嗔临死反扑下身受重伤，被李银烛和黑鹰所救，性命虽然保住了，却丢失了湛卢剑。"

第四回　独闯龙潭 力战群雄

照旧得到下一个任务：白云观的天清道长。去白云观的路线是从西小街的右边第一个路口拐进去，进入白云观后发现原来是一个陷阱，此时在这里聚集着当今天下最有名的几个门派的高手：元空、金玉霖、龙云帆、唐墨游、谢潇潇、张九、吕长风。在这里只凭一个秘技就可安然过关：还没有进去的时候，最好先去买一张弓，对付用刀或拳脚的敌人，在远处射即可；对付同样用弓箭的敌人，则需将兵器立即换为刀剑，这样就可顺利完成任务。

几大高手全部杀掉后，一定可以得到许多的武功秘籍，按照自己的长处，将重点的用掉，其它的可以拿去卖掉，因为没有钱是万万不能的（尤其是在游戏里）

第五回　兄弟情深 虎穴行刺

回到小井村家中，从小萱嘴中得知黑鹰在白云观的战斗中身中奇毒。此时应该先去老顾那里问问，老顾说需要天下奇药当归红花饮方能将黑鹰治愈，并且告知在西大街养和堂的严掌柜可能会有这种药材。找到严掌柜后，他却先要你去杀杨少华以做交换.

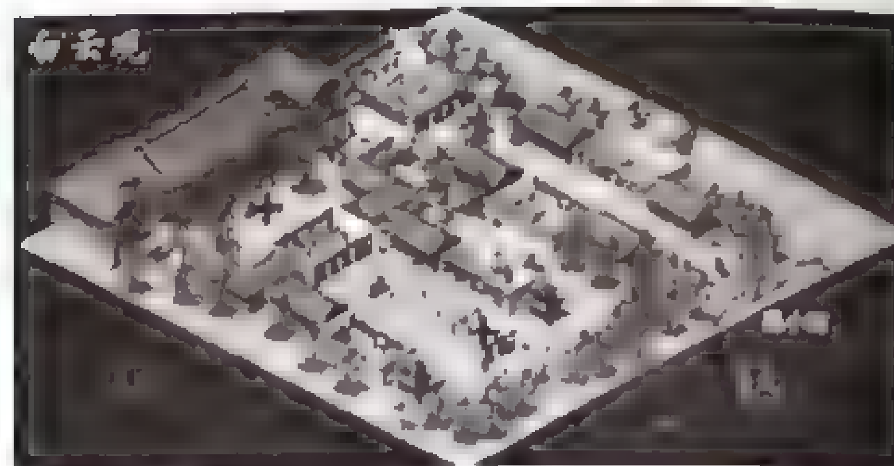
在市中心的一个戏院里找到正在看戏的杨少华，杨少华说这种解药在东厂里有很多，于是又来到东厂门口，在那里意外地遇到了血手先生。从西大街直出去就可到达市中心，而东厂则从市中心直走到东大街再直走就是了。

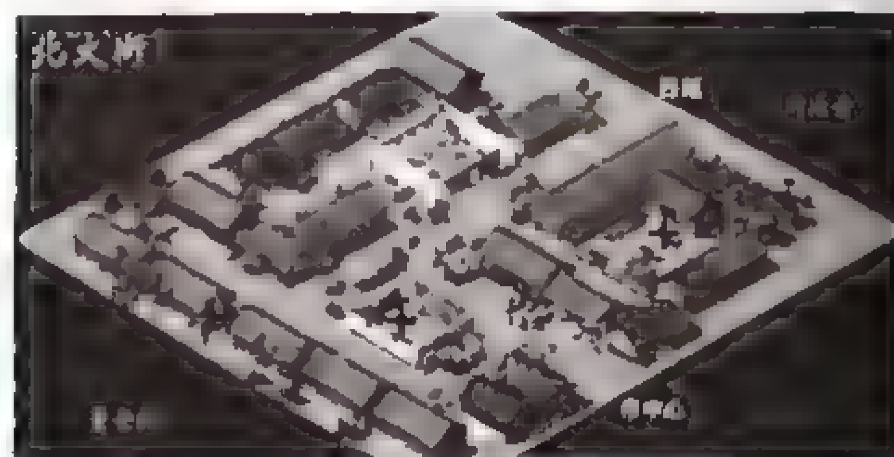
和血手对话，他会让你前去刺杀在卢沟桥为皇上泛龙舟做准备的边关巡抚王化贞，以此来交换解药。卢沟桥的位置在刚从小井村进入西便门不远的地方，从那里拐进去就可以看到许多的士兵，一路冲杀，终于将桥边龙篷下的王化贞杀死，但是一出卢沟桥就会发现真正的王化贞正在门口等着你，原来里边的那个是假的。杀死这个正牌的才算完成任务，回到东厂门口找到血手先生，从他那里得到解药。

将解药送回给家中的黑鹰，四处转转，等再次转到村口时，就会又遇到黑鹰，他说血手在家门外的树下，找到血手后将得到下一个任务。

第六回　误中奸计 身陷囹圄

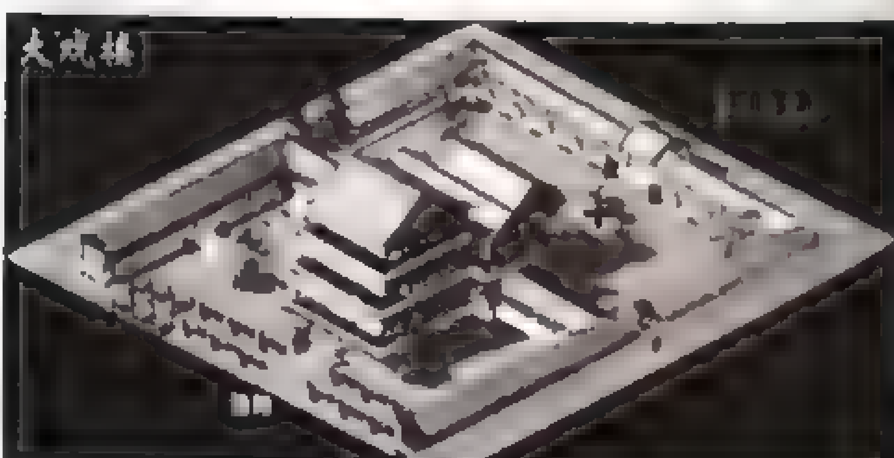
这回是尚书府杨涟。尚书府从东大街的左边第一条路口转过去即可。进入尚书府后，会看到被绑着的李银烛，以及被银狐杀死的黑鹰，原来这是一个陷阱。杀死银狐，救出李银烛后，去和尚书对话，发现自己身中奇毒……

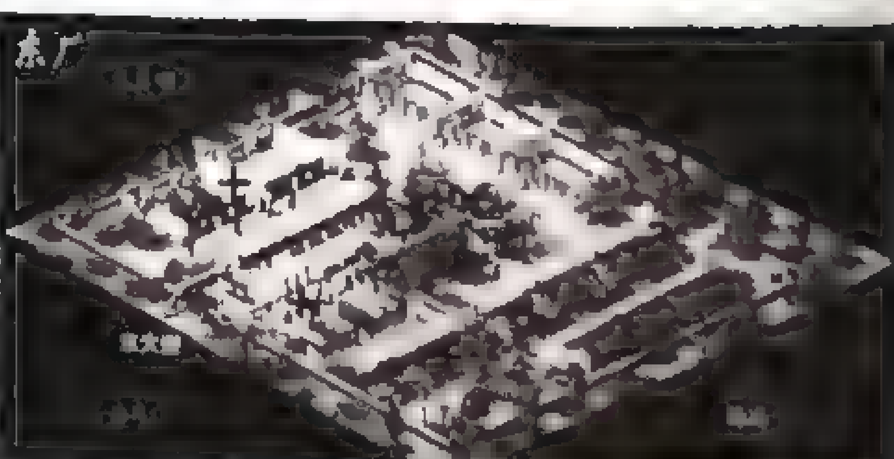












COMPUTER & GAME 攻略手记

第七回　天妒红颜 血战东厂

小萱接到杨孤鸿中毒的消息后，连忙赶到尚书府，得知解药可能在白云观才有。进入白云观后先去找"救苦殿"的道姑，她会让你到后面去看看。"三清阁"右边的一个屋子里的道士李志常说观里没有解药，这时就只有出去了。在门口发现有人在卖斗笠，送给那人一个馒头，那人会将卖五百两的斗笠送给你，把斗笠交给正在观里闲逛的老顾看，他会告诉你这是长春真人丘处机的斗笠，于是将斗笠还给卖笠人，结果又得到三本书，这是白云观中丢失已久的道教奇书，将三本书交给观中的三位道长，可以换来三只石猴，再找老顾，他就会把解药交给你了。

杨孤鸿的病好了以后，便去白云观寻找小萱的母亲。在白云观的门口会遇到一个奇怪的道士，他将告诉你西小街的地摊郭那里有一件上好的兵器，于是急冲冲地赶到那里，得到丢失已久的湛卢剑的消息。回到家后发现湛卢剑居然在门口放着，但小萱并不在家中，四处寻找，问一个背小孩的老妇才知道有人前来寻仇，小萱受伤逃往白云观。

小萱死后，杨孤鸿便去投靠叔叔杨涟。到了尚书府得知杨涟被东厂的人抓走，即将在法场处死。从西大街进去的第一个右转路口拐进西四里就是法场。

杀到刑场后只救回了杨涟的养女杨飞曼，之后将她留给敌人，让她孤身作战吧，我们先脱身赶去东厂寻找杨涟。进入东厂后，首先杀死东厂五虎之一的武月明，然后回到他刚才站的地方找到密函。之后在东厂内宅一间关美女的屋子里的一尊佛像旁可以看到一把宝剑，这就是"杀气"，拿到后进入里面的刑场监狱找到杨涟，他会在临死前说出遗书的事。

赶回尚书府找到杨飞曼，看到杨涟的遗书这才知道自己的身世和家人被害的真相。

第八回　冤仇欲报 西苑救驾

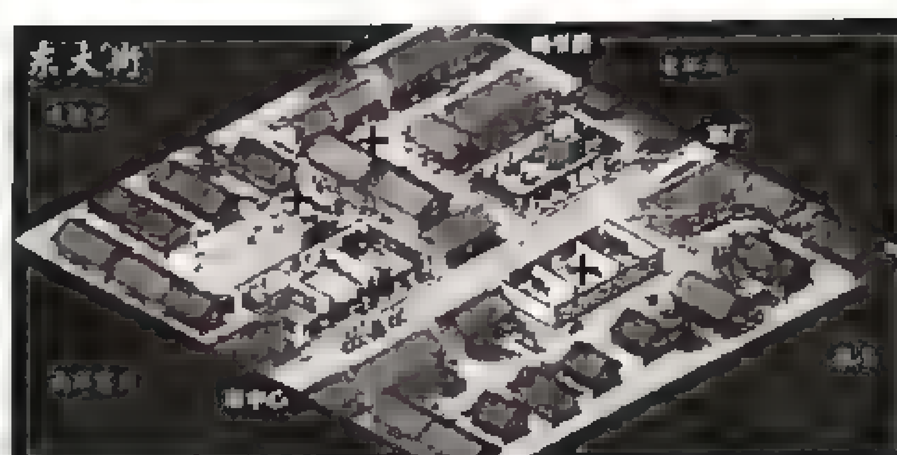
在东厂里拣到的密函上说，东厂五虎将在天坛聚会。天坛由圆丘坛、回音壁、祈年殿三个场景组成，从市中心进去拐进右边岔口进入南小街，或从琉璃厂主路走进南小街，在南小街中间的一条路就是通往圆丘坛的线路，直走就可以通过圆丘坛到达回音壁再到达祈年殿。明了地形以后，换上杀气宝剑，在圆丘坛杀死使弓箭的崔成秀，在祈年殿杀死倪文焕，李银烛就会出现通知你去西苑救驾。

要到西苑首先在市中心里找到第一条向北或左手拐的路线，直插进去后就到了北大街，进入北大街后，只有一条路是通的，而且它只通往西苑。进入西苑，杀死了阮大铖和皇上的乳娘客氏。在西苑里的大戏楼入口处，许显纯正在那里等着你，他就是血手先生，所以千万不要掉以轻心。

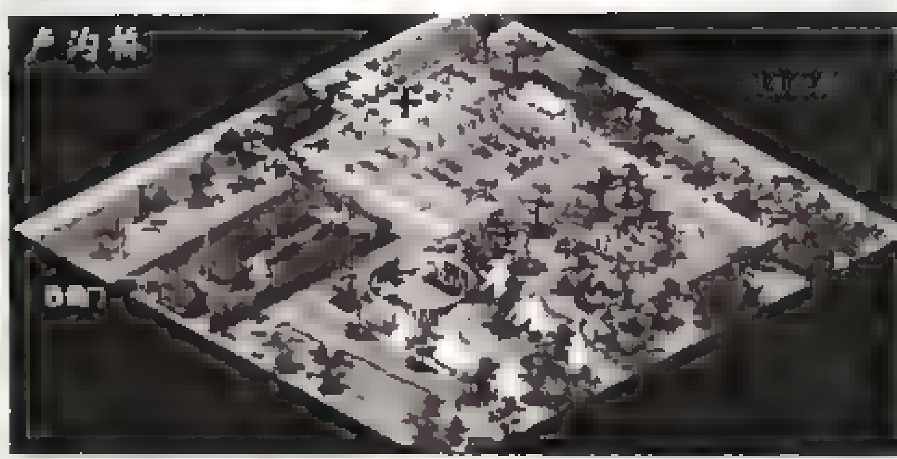
救了皇上后，李银烛又会赶来通知你去紫禁城。

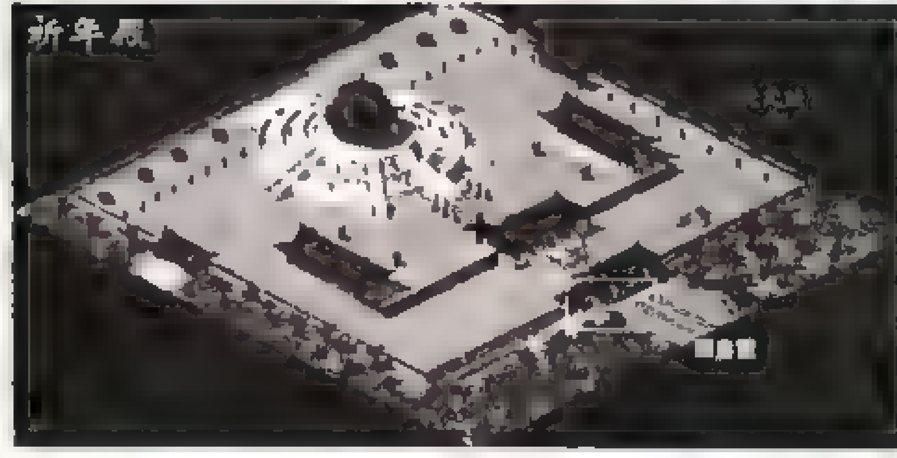
第九回　杀气冲天 情仇难了

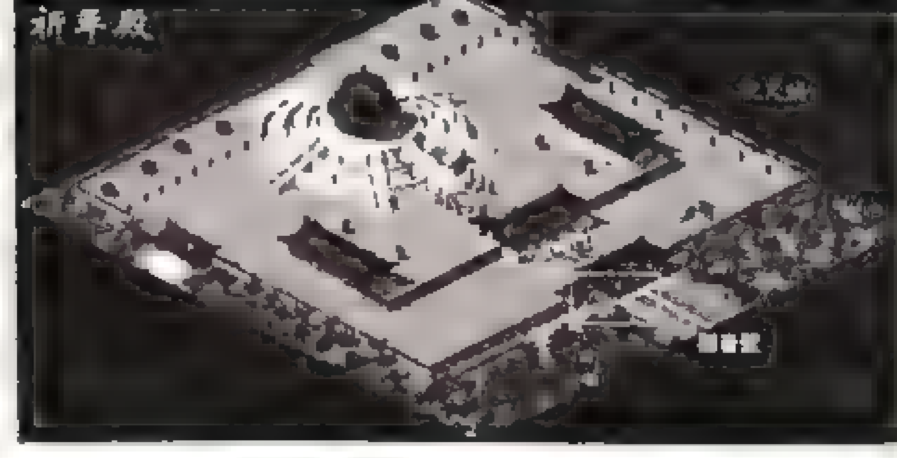
从市中心直走，接近东大街时，路的左边有一条岔路，拐进去就可到达紫禁城。













在紫禁城杀死妖狐之后就到了关底。和李银烛对完话要千万小心，一些魏忠贤的爪牙会出现在你回西便门的必经之路上，而且都是相当厉害的高手组合。李银烛可能会陪你杀一些，那么就交给她好了，因为这时候已经不需要挣经验值了。整理好装备，杀条血路赶快去报仇吧。

一路杀到西便门，最后终于在城隍庙最里面的屋子里找到了魏忠贤。经过一场血战，终于报得家门血仇，为天下百姓铲除了这个祸害。

特别提示

1. 西便门、琉璃厂和市中心设有药店；西小街、西大街有铠甲店，想买好铠甲去西小街；西大街、南小街有兵器店，想买好弓箭到南小街；东大街的地摊专卖暗器；市中心地摊东西最全；琉璃厂专卖武功秘籍。

2. 在战斗中经常会因为物品栏、武器栏满载而看着许多宝物无法拾拣，由于有些场景过后就不再开启，可以将要卖的武器先扔到场景外，战斗结束后再一起卖掉，场景关闭后这些东西也不会丢，随时在你需要的时候来取都可以，这样既不会占用携带空间，又不会白白浪费。

3. 一个敌意为0的面具戴上之后能使攻击力提高10倍，不过面具所能提高的攻击力随着本身敌意的升高会越来越低，而且使用面具攻击敌人增加的经验值只有1点。此法擅长用于对付比较难缠的BOSS，如魏忠贤。

分支情节

地狱之门

去天宁寺，与长老对话得知他心爱的胡琴蛇皮干裂，于是答应帮他修琴。

到北大街找到琴师刘清音，由于他手头没有制琴的原料，所以无法修琴，但他会告诉你，需要三种原料：做琴弦的白马尾、做琴箱的湘妃竹琴筒和蒙琴箱的蟒皮。

琉璃厂卖字画的秀才家有一只湘妃竹笔筒，但不肯相送，但若有西晋著名书法家陆机的书信真迹“平复帖”，他承诺可以考虑。

在市中心戏楼里一个戏迷那里找到“平复帖”，戏迷说这是家传的，不能轻易给人，除非能帮他找到两个失传的戏曲剧本《摘缨会》和《九龙山》。前去东大街戏台，在另一个戏迷身上找到这两个剧本，换来了平复帖。秀才终于如愿以偿，就将湘妃竹笔筒送给孤鸿作为酬谢。

在琉璃厂抓住一个骑马的客商就要砍尾巴，可人家的马不是白色的，听说白云观的道士所用的浮尘是特制的，前朝皇上特许用白马尾制成，跑到白云观随手抢一个扫地道士的浮尘，这样就得到了白马尾。

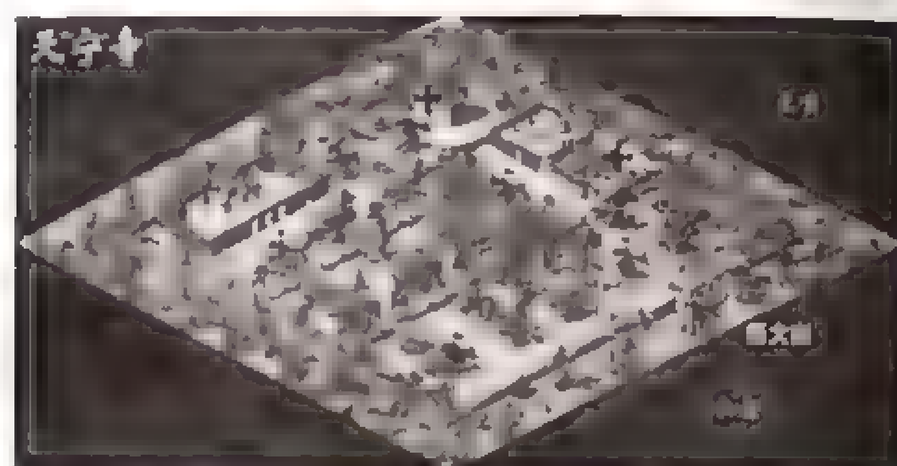
在西便门遇上的猎户刚好打了一条蟒蛇，接着去抢就好啦！然后去找刘清音做好琴，给天宁寺长老送去就得到“地狱之门”。

虎鹤双形拳

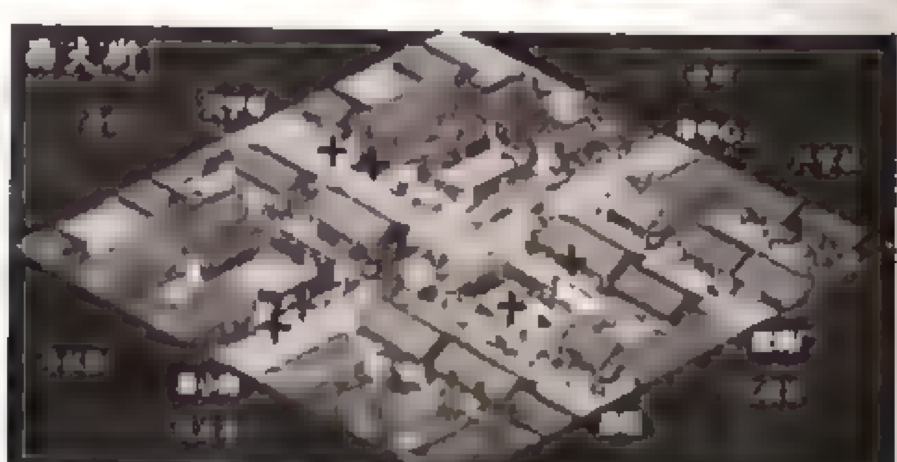
在小井村里闲逛，发现邻村的大虎和二狗正在大钟边鬼鬼祟祟不知要干什么，于是上前询问，原来他们是来偷钟的。

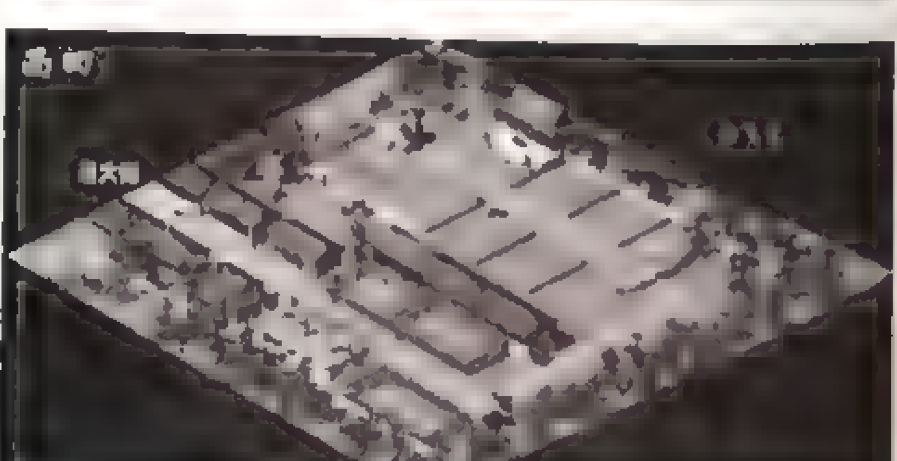
将在村西头养鸡的刘大婶家偷来的鸡蛋给西大街泥人老顾，和着烟黑子做成一个黑糊糊的面具，把这个面具交给在村口碰上的黑鹰，定好了一个计划。

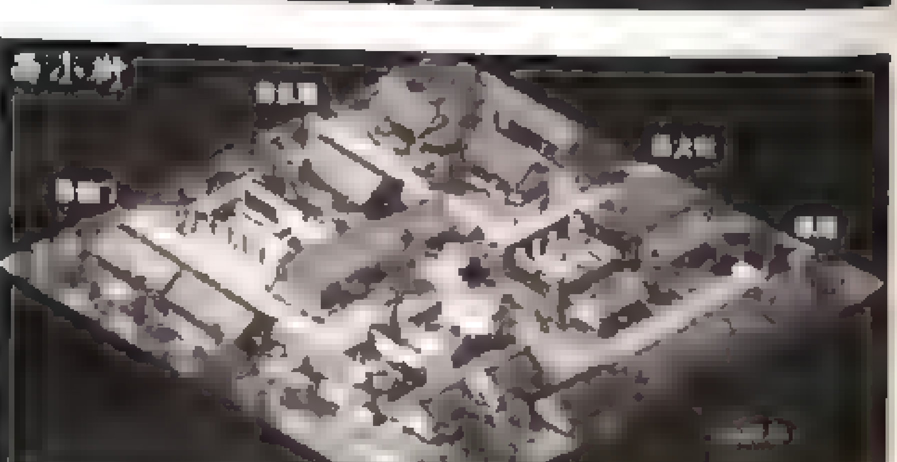












再去阻止大虎和二狗偷钟，他们见他是一个人，想逞一下威风时，蹦出一个黑脸大汉，自称是赛张飞张大叔，把两个无赖吓跑了。

当孤鸿和黑鹰相对大笑的时候，发现大钟裂了个口子，里面隐隐约约有什么东西，拿出来一看，是一本书，但是画得乱七八糟，根本看不懂。

在东大街，找到一个很象血手先生的老者，从他那里得知这就是传说的《武穆王拳谱》，而《虎鹤双形拳》就用特殊的墨迹写在上面，平时看不见，只有经过特殊处理才能显现。

火焰剑

和村里骑牛的牧童对话，得知池塘的小草鱼病了，于是去向东大街的花农张志请教。从张志的女儿小莲那儿得知张志的鱼也病了，只有去找养鱼专家天坛的看门人老梁才可，并求他帮忙调解父亲与老梁之间的关系。

去天坛找到老梁，老梁会给你一方药，但他也正为自己最喜爱的虎头鹦鹉的病一筹莫展。回去找到张志，张志听说是老梁的药方治好了自己的白龙睛，便答应帮他医治鹦鹉。化解了矛盾，两人从此和好。

之前从小莲哪儿还得知有个贩卖花鸟的南洋富商想在花市举办一个花鸟鱼虫会，在大会上使两位老人互相争斗，自己乘机立起名号。和解后的二老联手与南洋富商斗法，最后赢得比赛赶走了南洋富商。二老感激杨孤鸿的帮助，将一柄火焰剑赠送给杨孤鸿。

灵蛇剑

从老茶棚一个酒客那里听说，西大街天宁寺门口的乞丐老四是丐帮中赫赫有名的人物，丐帮没落后，镇帮之宝绿玉竹杖就落在他手里。前去与老四攀谈，得知老四爱吃北京的小吃驴打滚。从小井村锄地的刘伯那里要来了粘玉米，从石磨旁宋老汉那里得到黄豆面，接下来找西大街年糕张做驴打滚。但老四嫌他做的驴打滚甜腻腻的没味道。小井村宋嫂家曾卖驴打滚，生意不错，只是多年未做了有点手生，没想到老四就是喜欢吃这原汁原味的乡下货。老四吃到驴打滚如愿以偿，但他却说没有绿玉竹杖，镇帮之宝其实是丐帮帮主伯哈智斩掉巨蟒得到的宝剑灵蛇剑，但现在也遗失了。

在北大街古董店的董老板那儿得知他有一把家传利器，可董老板说什么也不肯卖。

回到小井村从种地的农民那里得知，他锄地时挖到了一个瓶子，便拿着瓶子去北大街找董老板交换他祖传的松纹古定盘龙剑。拿着剑去向老四炫耀，摆弄剑上面的宝石时，发现里面还藏着一把剑，竟然就是丐帮的宝物灵蛇剑。

步光刀

白云观的清风道长酷爱手谈，唯一遗憾之事是未能与当代名家林符卿对局。

在西大街，找到正在炒疙瘩摊边专心致志看棋谱的过文年，得知此人正欲租房。小井村正好有一个邻居欲出租房屋，将此消息告诉了过文年，不久他就住了进去，但每天总是钻在棋谱里不理人。

再回到西大街，卖炒疙瘩的小贩会告诉你，过文年已经打败了林符卿，成了国手。清风道长不肯相信林符卿败阵的消息，于是找到过文年，借来了他的国手玉佩给清风看，清风非常高兴，请孤鸿约过文年对局。

二人下棋下得热火朝天，清风便将宝刀给了孤鸿。

火之魂

西便门外铁匠铺的小伙计姓索，号称自己有打造宝剑的本领。他说只要有三件玄铁的兵器，他便能将其造成锋利无比的宝剑。

找到火焰剑、灵蛇剑和步光刀后，去找索伙计，这小子每天吹自己会打宝剑，一到了关键时候就有点掉链子，宝剑怎么也打不出来，索伙计一着急，将手划破，血滴在铁坯上，刃口立刻变得锋利无比，没想到剑没打成，却意外地得到了一把宝刀——火之魂。

编辑/游骑兵









尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想　这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明：* 新上榜 ^ 名次上升 – 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

1999 年 12 月 27 日第 52 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	12	1	Age Of Empires 2 {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ
2	2	43	1	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
3	3	30	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
4	4	52	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
5	7^	4	5	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻竞技场
6	5	45	1	Alpha Centauri/Alien Crossfire	Firaxis/Electronic Arts	半人马座
7	8^	57	1	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
8	6	12	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
9	10^	29	2	Might and Magic 7 (For Blood and Honor) {!}	3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
10	11^	19	6	System Shock 2 {!}	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
11	14^	6	11	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
12	15^	4	12	Ultima 9 (Ascension) {!}	Origin/Electronic Arts	创世纪Ⅸ升腾
13	19^	3	13	Quake 3 (Arena) {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅲ竞技场
14	12	90	1	Starcraft/Add-on {!}	Blizzard	星际争霸/资料片
15	13	17	3	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Electronic Arts	命令与征服：泰伯利亚之日
16	9	8	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
17	16	59	5	Railroad Tycoon 2/Add-on {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ/资料片
18	17	20	16	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	文明Ⅱ时代考验
19	20^	41	7	RollerCoaster Tycoon/Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
20	23^	28	14	Need for Speed (High Stakes) {!}	Electronic Arts	机品飞车：孤注一掷
21	18	21	10	Darkstone {!}	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
22	21	60	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
23	22	16	12	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	奈克西斯：风之国度
24	24	41	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
25	27^	78	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
26	29^	87	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
27	31^	40	18	EverQuest {!}	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
28	25	5	25	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
29	76*	2	29	Planescape (Torment) {!}	Interplay	悲灵星相
30	38^	5	30	Gabriel Knight 3	Sierra	狩魔猎人Ⅲ
31	41^	4	31	Indiana Jones (The Infernal Machine) {!}	LucasArts	印第安纳琼斯：恶魔机器
32	28	38	14	Championship Manager 3 {!}	Eidos	冠军足球经理Ⅲ
33	30	15	17	NHL 2000 {!}	EA Sports	NHL 冰球 2000
34	26	12	20	Driver	Reflections/GT	车手
35	32	24	25	Outcast	Appeal/Infogrames	放逐者
36	33	26	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
37	35	8	35	Grand Theft Auto 2 {!}	DMA/Rockstar/Take 2	侠盗猎车手Ⅱ
38	34	7	27	Asheron's Call {!}	Turbine/Microsoft	亚瑟伦的召唤
39	37	38	11	Civilization (Call to Power)	Activision	文明：力量召唤
40	45^	8	30	Revenant	Cinematix/Eidos	亡魂
41	50^	7	41	X-Com (First Alien Invasion)	MicroProse	幽浮：第一次异形入侵
42	51^	6	42	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅱ
43	43	117	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
44	39	26	7	Total Annihilation (Kingdoms) {!}	Cavedog/GT	横扫千军：王国风云

欢迎加盟捷径俱乐部

硬件捷径(硬件邮费15元)					
声卡	零售/会员	双飞燕鼠标2D	30/28	卓越128X AGP 8M	330/325
创通64位(简)	240/235	手柄6键	40/35	卓越TNT2 -V AGP 32M	680/675
启亨红辣椒PCI 32位2M	220/215	PC跳舞毯	120/100	卓越TNT2 -W AGP 32M	780/775
吉豪PAR II724	150/145	索尼3.5寸10片装	55/50	小影霸128 2X AGP 8M	420/415
吉豪PAR II4D	135/130	微机故障诊断卡	390/375	小影霸TNT 16M AGP	595/590
奥斯卡719	80/75	8键手柄	55/45	小影霸TNT2 -M AGP 32M	785/780
创通32位	230/225	摇杆(四键)	100/90	小影霸TNT2-2500 AGP 16M	1100/1090
3.5寸软驱	零售/会员	IP电话机	198/188	小影霸TNT2-3500 AGP 32M	1780/1770
索尼	145/140	显卡	零售/会员	花王TNT16M AGP	680/675
帝亚克(TEAC)	140/135	狼系列PCI 8M	400/395	G100 AGP 8M	425/400
富士通	130/125	阿波罗CL5465 AGP 4M	150/145	小太阳1740 8M	335/330
其它	零售/会员	阿波罗TNT AGP 16M	550/545	帝盟PCI 2M	210/205

捷径教育软件专栏

名称	零售价/会员价	名称	零售价/会员价
小学奥林匹克套装版(7CD)	188/160	平面美术设计宝典(5CD+书)	99/80
树人教育98版软件小学(6CD)	198/180	中国电脑教育报99年第1期	28/28
树人教育98版软件中学(6CD)	198/180	树人新世纪版初一篇	78/50
树人教育98版软件高中(6CD)	198/180	树人新世纪版初二篇	78/50
趣味数学II小学奥林匹克第一集	68/50	树人新世纪版初三及升学篇	78/50
趣味数学II小学奥林匹克第三集	78/50	龙文听霸	110/95
初中英语听力大全套装(5CD+书)	99/80	树人小学奥林匹克精华	28/28
三维动画设计宝典(5CD+书)	99/80	万智牌初级版挂图	75/70
树人新世纪版小学第一集	78/50	万智牌初级版补充包	22/20
树人新世纪版小学第二集	78/50	万智牌中级版第五版	80/75
趣味数学—奥林匹克初中版(3CD)	68/50	万智牌中级版补充包	29/27
趣味数学II小学奥林匹克第四集(2CD)	78/50	万智牌高级版克朗梭	99/90
万智牌三国志挂图版	57/50	万智牌高级版补充包	29/27
万智牌三国志预组套牌(魏国版、蜀国版、吴国版)每套55元			会员价50
翰林汇初一套装(6CD,数、语、英)	298/280	翰林汇初二套装(8CD,数、语、英、理)	388/370
翰林汇初三套装(10CD,数、语、英、理、化)	478/460	翰林汇高一套装(10CD,数、语、英、理、化)	478/460
翰林汇高二套装(10CD,数、语、英、理、化)	478/460	翰林汇高三套装(10CD,数、语、英、理、化)	478/460

只有捷径会员才能够享受到低价格购买高档软件、游戏的优惠

捷径首次推出 **五折~八折** 会员卡,加盟从速

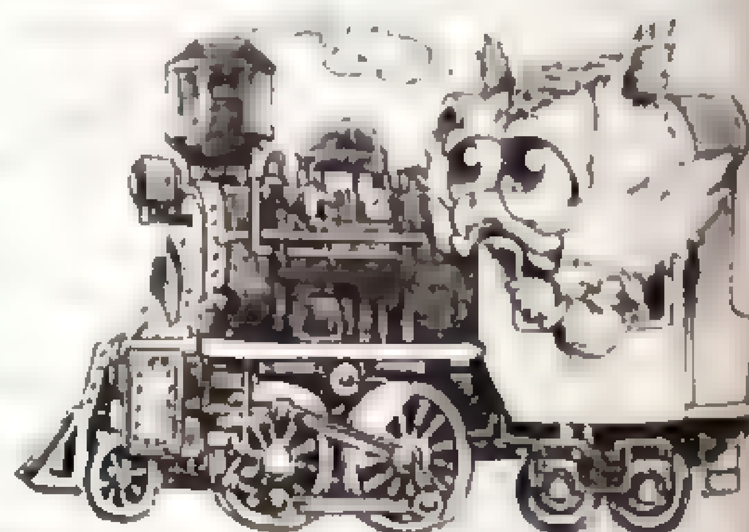
办理时间从11月7日开始随时欢迎加盟

入会办法:

1、每人只需交10元即成为捷径公司的会员,每年会费10元;
2、会员不仅可以享受5~8折的优惠,而且还可以以8.5折购买所有最新上市的游戏;
3、免费为会员提供软硬件的咨询服务;
4、会员免费获得各种正版软件目录及产品的介绍。

邮购办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、姓名、地址、邮编、购买软件名称数;
2、会员若在捷径公司有余款可累计在下次汇款时一同使用;
3、若软件在运输过程中有损坏或有质量问题,全部免费调换;
4、软件每套邮费5元,特快每套加30元邮费;
5、非会员所有软硬件全部为原价;
6、若邮购中有任何问题,请打电话与我们联系,邮购者请您留下电话,以便我们之间的联系。



邮购地址:北京市813信箱捷径电脑公司　电话:68520836

联系人:李文东　邮编:100037

销售地址:北京海淀阜城路8号西边平房商学院对面121车站旁

捷径电脑公司

特别推荐:武士魂　35元/套

邮费5元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		少女魔法师(I、II)	89/75	其它		千奥游戏龙之樱花飞舞	38/38
战国美少女II	69/58	雷峰塔(双CD)	69/55	地球2140	30/25	三维立体鼠标垫	15/15
四叶门之魔魔守护神	69/58	风色幻想	69/55	星际围攻	148/135	中国共享软件	28/25
美食志	19/18	天地劫(增强版)	69/60	模拟城市大赛车	149/30	葵花宝典	18/16
快乐神仙	30/28	攻壳总司令	69/55	极品飞车II	149/30	游戏之王	28/25
蔚蓝幸福情(3CD)	69/58	北方密使	89/75	烽火三国	36/36	WIN95简装中文版	220/190
电视梦II	28/26	电子艺界		魔幻天下	98/30	WIN98简装中文版	350/310
时空破坏神(礼包)	50/48	长弓阿帕奇II	48/45	魔法门III之皇后万岁	38/38	畅通无阻	128/110
星际+母巢(白金版)	98/85	小鳄闯天关	99/60	魔法门VI(中文版)	158/140	万事无忧	120/110
光荣与梦想	26/25	黑暗王座II	198/175	星际争霸	28/26	97合订本(下)	15/15
升级	38/35	模拟城市3000(中文版)	159/145	铁路大亨II(中文)	25/25	96合订本(下)	10/10
幻影特攻队	148/135	银河飞将IV(6CD)	238/98	百战天虫II	38/36	破碎虚空攻略	15/13
生化危机I	48/45	龙王三国	149/50	魔法门VI之天堂之令	38/36	特价精品	
恋爱物语II	38/36	无畏战车	149/130	整人专家2000	28/26	雷神之锤I+极品飞车II	60
卜龙傲	38/38	银河飞将V(中文版)	238/190	战神III	148/130	摩托英豪+模拟公园	60
苍穹守护者	38/36	上帝也疯狂(中文版)	159/130	玩具兵大战II	38/36	摩托英豪+炎龙骑士团II	50
大富翁世界之旅	68/60	绝地风暴II	48/45	真命天子	48/45	摩托英豪+魔兽争霸II	60
新鹿鼎记II	38/36	极品飞车II特别版	159/55	阿猫阿狗	36/35	飞狼大战卡曼契+极品飞车II	60
新鹿鼎记II(4CD)(智冠)	69/60	车王争霸V	149/129	虚幻世界	38/36	新蜀山剑侠传	19
象棋道场	69/55	98'世界杯决战法兰西	129/110	自由与荣耀	85/75	英雄战记	19
新龙门客栈	38/36	NBA98(简装)	40/35	生死之间II	98/60	机甲猎人	19
圣魔大战+软件杂志	25/25	极品飞车4之孤注一掷	159/140	情人节(双CD)	88/35	黄飞鸿	19
英雄无敌III末日之刃	88/80	NBA99	149/120	创世纪全集	149/40	时空特勤组	19
银色幻想	50/46	摩托英豪II	149/119	美少女梦工厂III	98/30	虎将神兵	19
天旋地转I、II	38/38	摩托世界锦标赛	149/130	富甲天下II*	89/50	海底英雄	19
凯撒大帝III(中文版)	148/130	F15	159/140	大富翁IV(简装)	60/45	烈焰钢狼传	19
龙神	69/60	米格29VSF16(二合一)	159/140	半条命	125/115	汉堡战争	19
新绝代双骄(4CD)	89/78	未来战警	149/135	君临天下	78/65	大银河物语	19
曹操传	148/130	长空雄鹰	99/80	噩梦鬼魅	50/40	中国武将列传	19
失落的大地	99/85	地下城守护者II(中文)	159/140	英雄无敌III(中文版)	148/135	暗棋总动员	19
横扫千军之王国风云	88/78	主题医院	36/35	皇朝霸业	89/50	勇者斗狂神	19
达摩传	39/35	以色列空军	48/46	霹雳飙车	35/30	世界足球98(简装)	30
孔明传	138/125	昨日	80/40	便利商店	19/19	龙剑客2(3CD)	50
英雄传说VI·龙之火	148/130	第三波		家园	148/130	将族III	30
大航海时代IV	248/220	般若魔界	128/45	云斯顿赛车99	138/110	黑暗王朝	30
命令与征服II	159/145	三国志IV	168/135	英雄无敌II	40/38	虎胆神猫	40
天子传奇(3CD)	49/45	异形追杀令	138/120	起义2之再造帝国	49/45	傲气雄鹰97	30
博德之门(5CD)	198/180	水浒传之天命之誓	118/100	炎龙外传-风之纹章	36/35	摩天大楼	30
智冠		失落的传说之亚特兰提斯	149/120	航海时代之战潮	140/120	象棋水浒传	70
幻世录	69/60	异尘余生2(中文版)	148/130	彪马街头足球	36/35	海底世界	30
风云	69/55	大航海时代外传	128/120	梦幻西餐厅	38/35	七英雄物语	40
岳飞传	49/45	古文明霸王传	98/60	三D弹子球	68/50	时空游侠	30
欢乐大航海	69/60	装甲指挥官II	148/130	军团要塞	69/60	猎杀潜航	30
三国群英II	69/55	凡尔赛之宫廷疑云	128/40	仙剑奇侠传(世纪回顾版)	28/28	红线飙车	30
神奇传说	69/55	龙剑客II(3CD)	148/55	工具类		极速天龙	40
金庸群侠传	69/55	工人物语III	148/120	VRV杀毒套装(特价)	260/100	诺瓦风暴	50
人间道	49/45	神偷	148/135	KV300	230/150	极道枭雄I	30
神雕侠侣(95版)	69/55	梦幻战士	128/40	瑞星世纪版杀毒软件	230/150	大富翁疯狂模拟战	30
破碎虚空(4CD)	49/45	剑魂	148/55	随心所欲	140/120	玫瑰纹身	30
唐伯虎	69/55	新天地互动多媒体		金山快译2000	28/26	摩托英豪	30
校园水浒传	69/55	使命召唤(中文版)	50/45	开天辟地	128/110	天煞地球反击战(双CD)	40
魔法军团	69/55	银翼杀手(白金版6CD)	168/158	金山词霸2000	28/26	极道枭雄II(简装)	30
新世纪福音战士(4CD)	129/120	魔法师传奇(中文版)	50/45	东方不败	80/68	魔空霸传	35
恐龙动物园	49/45	战地2100	80/70	东方快车2000	48/48	绝音魔琴	19
[illegible]	49/45	沙丘2000	38/36	WPS2000家用版	98/80	花木兰	19
深入地心	69/55	黑暗王座II	198/160	Windows一百小游戏	17.5/17	英雄无敌I	19
水浒传之梁山好汉	69/55	古墓丽影III	148/120	MP3	49/45	黎明之帖	19
时空道标	69/55	古墓丽影I、II、III	188/175	游戏攻略大王+光盘	25/20	深海猎鲨(简装)	30
美食家+便利商店(套装)	35/34	盟军敢死队(中文版)	148/120	盟军敢死队攻略附光盘	35/35	绝地风暴1(终极版)	30
勇者斗恶龙II	49/45	虚拟人生	35/34	古墓丽影攻略+光盘	40/35	命运与征服(金版双CD)	40
刘备传	69/75	过山车大亨	50/45	沙丘2000攻略	35/35	新世纪兴亡史	30
七合一:超级保镖+超级解霸5.5+东方网神+东方快车2000+因特网10种武器+精彩屏保+联想网校月卡							100/95
四合一:古文明霸王传+迷城+远古文明+三界谕			128/118	四合一:虚幻人生+使命召唤+决战朝鲜+自由与荣耀			110/100
赛车敢死队(真人扮演)+使命召唤+攻略			169/150	五合一:心跳回忆+魔法门VI+美少女梦工厂III+生死之间II+东方不败			189/170

正版"100"——5张光盘100元,会员100元6张,邮费10元

游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
光明十字军II	五笔速成	大嘴英语A、B(2CD)	唐诗300首
模拟直升机	电脑纵横	日语新干线	古玉精华
死亡之旅	WORD2000快译通	欧美英文经典歌曲全集	古代书法大全
铁甲风暴(2CD)	EXCEL2000快译通	超级解霸	超值套装——股市经典
黑暗启示录	东方网神	游戏修改大师	常用中草药
象棋大师I	中文OFFICE 6合1速成教程	三维地图册	中英文合同大全
NBA97	98多媒体精粹	电脑秘书99	中英文求职面试一点通
烈火战机	3D MAX2十日通	苏州园林	中国绘画史
疯狂大脚车	网上行	世界未来工业设计	家用电器维修保养集锦

PC跳舞地毯(DDR)

零售价120元(邮费15元)



强劲的音乐、疯狂的舞姿，一夜之间风靡日本、台湾、新加坡，人们称它为跳舞的"卡拉OK"，不管您会不会跳舞，都难以抵挡跳舞地毯(DDR)的诱惑……



买跳舞地毯免费赠送PC版配套光盘，内含47首强劲音乐，相信会另您感到震憾。

PC跳舞地毯集健身、舞蹈于一体，每跳15分钟等于跑步2000米所消耗的热量，是家庭健美、朋友聚会、跳舞比赛、馈赠亲友的难得佳品。

跳地毯约0.7×0.9平方米，上面标有←→↑↓等方位箭头，内含传感器，有一电缆连接打印机插口。游戏时人站在舞毯中间，启动配套光盘，音箱中传出音乐，屏幕随机出现的←→↑↓箭头，自下至上移动。当上移箭头与屏幕上方固定箭头重叠时，用脚踩一下地毯上相应的箭头，踩的越准得分越高，一曲结束后显示得分数。

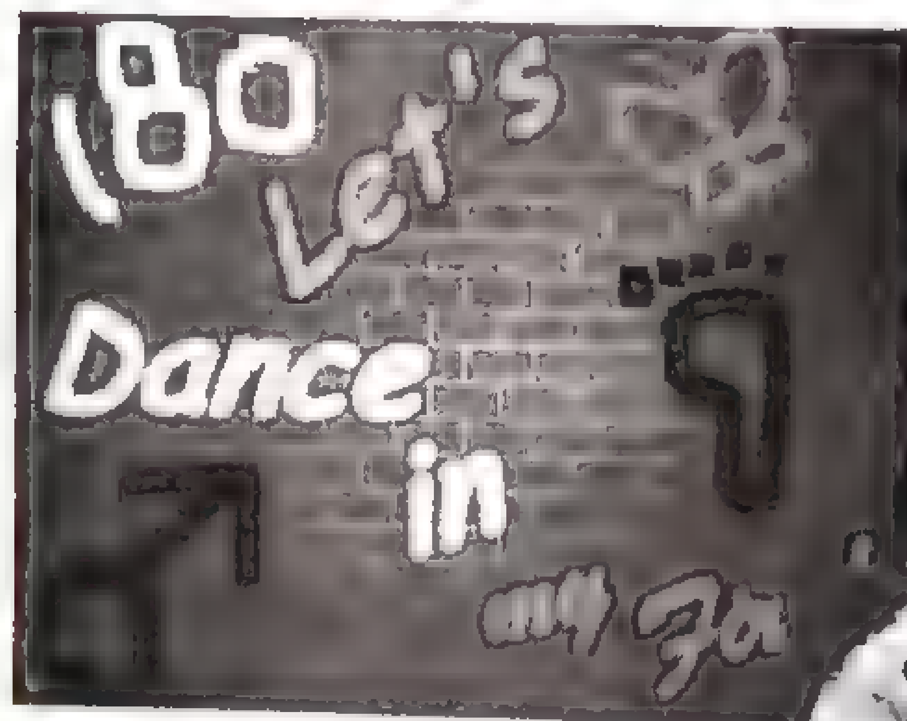


DDR《热爆劲舞》完全足谱攻略

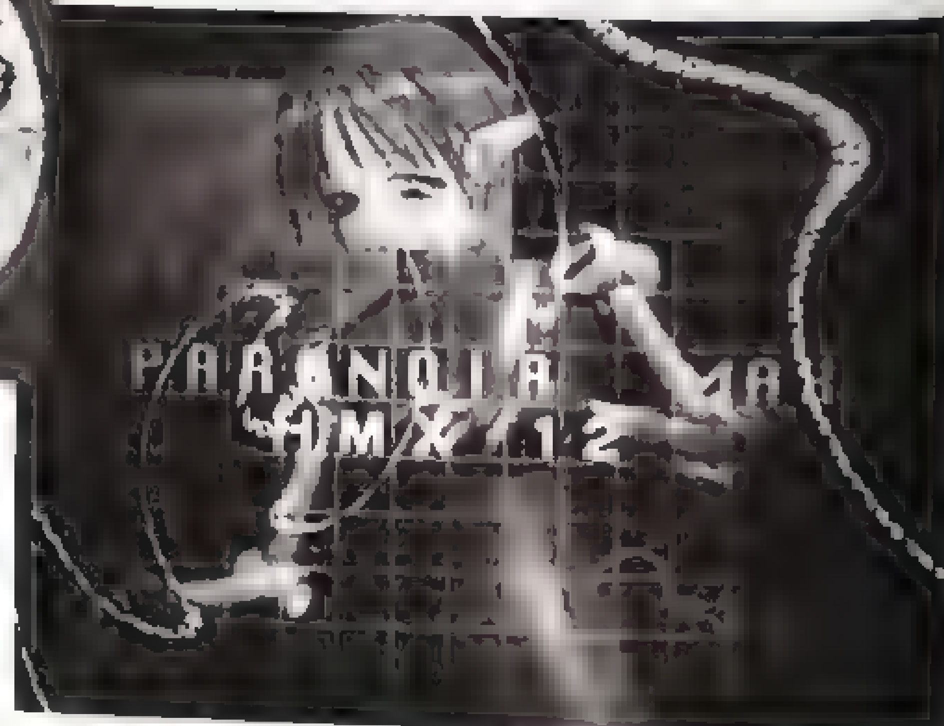
零售价28元(邮费5元)

我们为您准备了跳舞地毯(DDR)的教材，内含初学者推荐曲目、慢连的八分步法、同时出脚的绝好机会、考核曲目、狂舞的礼节、家庭DDR讲座，共217页的详细教材及配套光盘，该光盘向您展示了东南亚地区盛况空前的DDR大赛，真是不跳不知道，DDR的魅力不可抵挡。









适用机型：486以上
操作系统：Windows95以上
代理公司：北京捷径有限责任公司
联系电话：68520836
邮购地址：北京市813信箱，北京捷径电脑公司
邮　　编：100037
地　　址：北京市海淀区阜城路8号西平房航天桥东南侧121路康恩专线商学院下车路南

千禧迷大乱　龙年戏龙岛

武士魂

1月上市

之适者生存

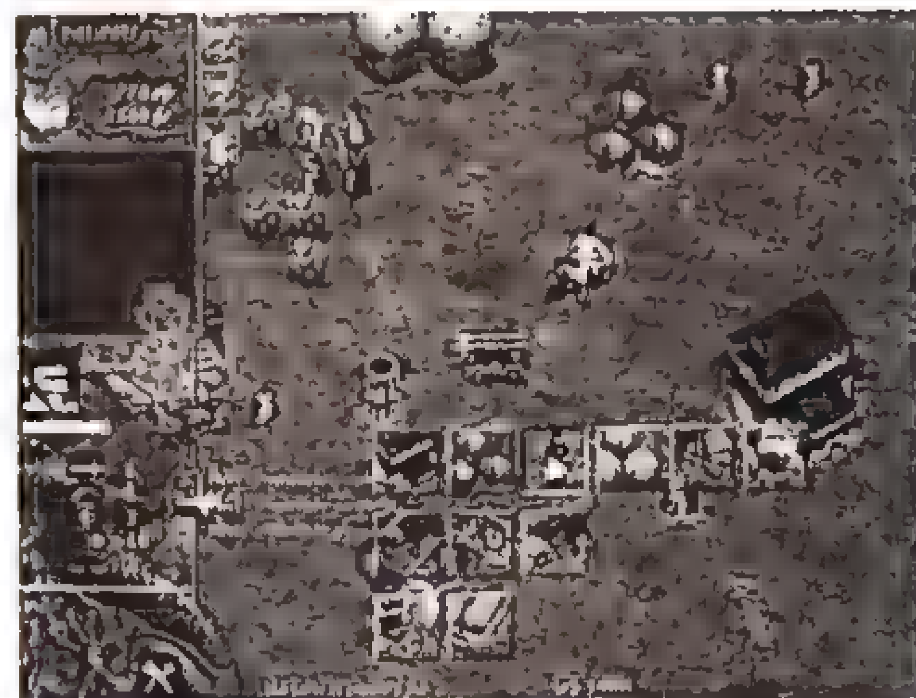
即时战略佳作　　支持连机对战

真正的三国大战　真正人与人的战争



教士、魔法师、巫师大比拼，风筝、火箭、火炮、武士、战舰、骑兵争霸战，武器研究中心让您体验到研究与科学的重要，不停的发展、研究、开发、创造财富，这一切都是为了龙岛之战，唤醒沉睡中的巨龙。

召唤乌鸦、冰雨术、黑暗之夜、降雨术、招兽术、灵骨塔、墓碑、青龙、白虎、玄武奥妙无穷，这就是"武士魂"的无穷魅力……





一座巨大的岛屿随着隆隆的震动声浮现于南方的海面上，让人民惊吓地颤抖着。休铎国王震惊之余决定祈求上苍，同时命令他的人民来判定这些灾难发生的原因。一位西拉王国最有名的预言家铎金来到国王面前，告诉国王传说中的岛屿"龙岛"终于出现。

如果有人能够在月圆之夜将三种祭品奉献在巨龙眼前，他就能获得强大的力量征服世界。

休铎国王派令"张保皋"将军率领最精锐的部队去占领此岛。而当这个消息传到唐朝，皇帝也派遣绿林好汉成远征军，同时，日本也知道了"龙岛"浮现，唐朝和西拉王国开始往岛上进军的消息。日本迅速召集国内的武士，组成"日本武士"军往龙岛出发。

建议零售价35元

全国各软件专卖店，各报刊书亭有售

系统需求：
Windows95/98
Pentium90MHz以上
最少16MB的内存
四倍速以上光驱

邮购地址：北京市813信箱　北京捷径电脑公司
邮　　编：100037
咨询电话：(010)68520836
销售地址：北京市海淀区阜城路8号西平房
(航天桥东南侧121路、康恩专线商学院下车)

SunTendy 新天地大抽奖获奖者名单

新天地、致福集团携手造福玩家——《虚拟人生》获奖者名单

一等奖1名,奖GVC 全能秘书,调制解调传真电话答录机1套

北京 杨亚男

二等奖5名,奖GVC 超级魔电56K外置式调制解调器1套

1北京 顾韬　2天津 卢军　3吉林 任吉君
4广州 李长兴　5辽宁 卫宁

三等奖5名,奖GVC 大众型56K外置式调制解调器1套

1重庆 朱春雨　2杭州 杨剑平　3南京 周春海
4西安 王曦　5山西 韩小刚

四等奖15名,奖GVC 56K内置式调制解调器1套

1 北京 杨海洋　2 北京 张世姿　3 上海 徐磊
4 上海 关子　5 南京 陈景宇　6 济南 张斌
7 河北 赵勇　8 江西 戴昱　9 成都 刘间一
10青岛 罗政　11福州 陈铮　12大庆 金凌
13广州 黄石欣　14广东 邱植成　15哈尔滨 杨滨

新天地、思创未来携手回馈玩家——《古墓丽影黄金珍藏版》获奖者名单

一等奖1名,奖艾尔莎TNT显示卡1个, 艾尔莎3D眼镜1个

沈阳 王宏伟

二等奖5名,奖新天地《铁路大亨II》1套

北京 刘璐　北京 孙剑锋　广州 黄石欣
四川 郑宇川　杭州 吴中黎

《天旋地转3》

完全的自由移动: 让你享受在外星基地中无拘无束的穿梭或是在外太空自由自在翱翔的感觉

强烈的感官刺激: 让你领略完全实时的光影效果, 诡异离奇的外星景色, 各种声光效果交织在一起的绚丽战斗场面和真实震撼的环境音效

先进的电脑科技: 毫无停顿的室内外场景切换, 卓越的AI, 和游戏中具有真实世界里一切特性的物品

《天旋地转3》将带给你无限疯狂的全新动作射击快感!

新天地推出的第一款精品动作射击游戏

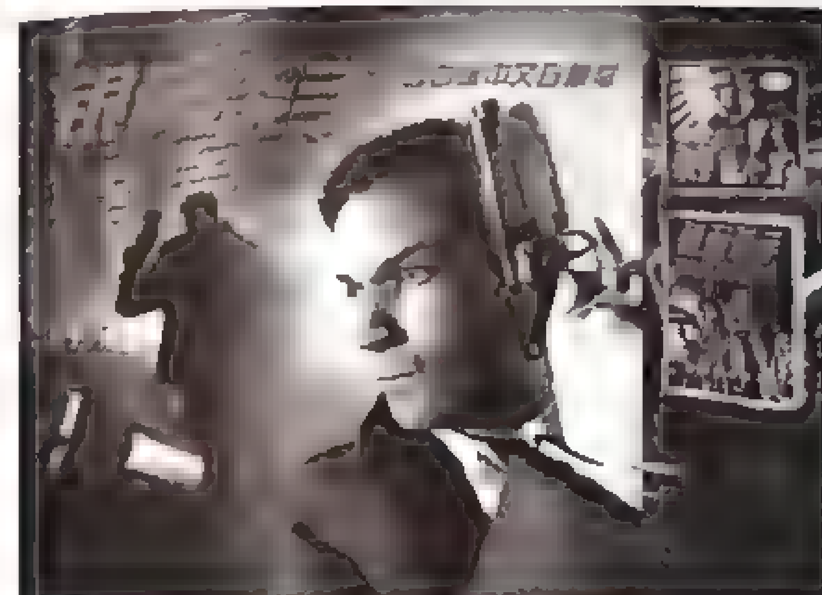
更有机会参加抽奖, 赢取罗技数位钛翼摇杆, 完全体验游戏绚丽感觉

双CD完整光盘版, 附赠完整终极攻略 50元

SunTendy

地址: 北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱) 邮编: 100091 联络: 新天地销售部 电话: (010) 62862035 传真: (010) 62862036

SunTendy 新天地互动多媒体经典珍藏系列



《银翼杀手超白金中文珍藏版》

游戏业、电影业、书刊出版业三强携手的超豪华三合一家庭娱乐套装

经Westwood产品品质实验室严格测试通过——《银翼杀手——完美中文版》

一睹影坛巨星哈里森·福特的风采——原装普通话配音的《银翼杀手》电影VCD

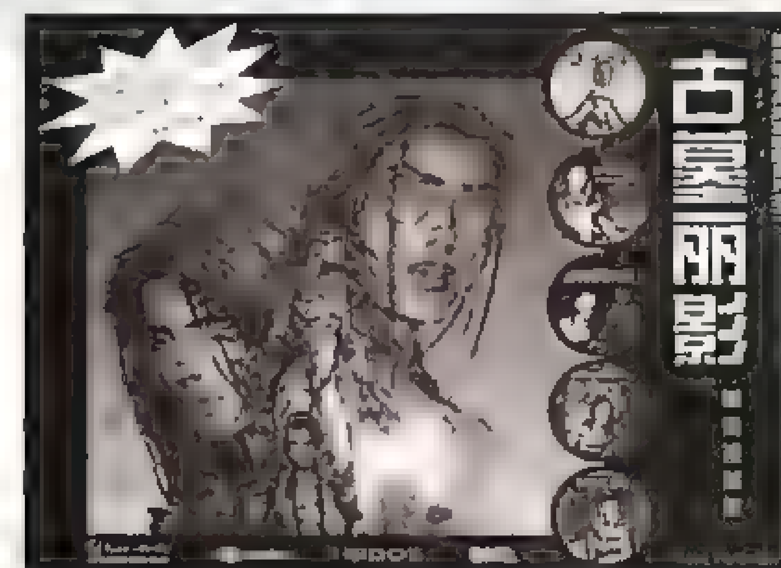
了解游戏的文化背景和内涵——《银翼杀手权威攻略指南》

6CD+1本书=限量发售价168元!

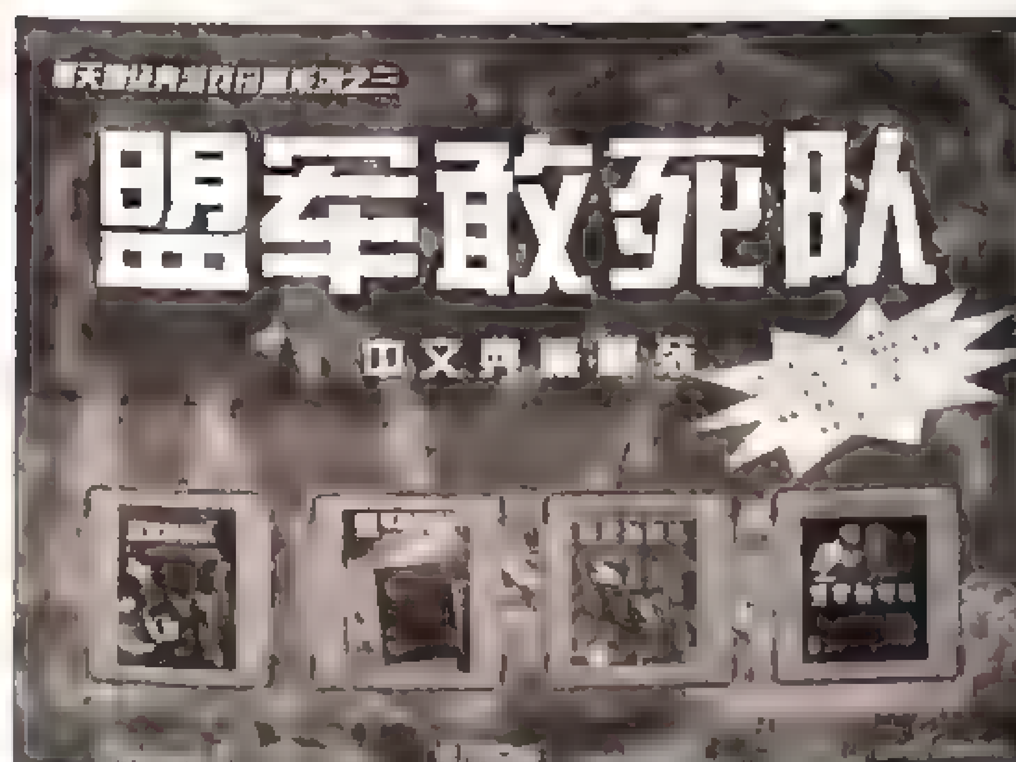
《古墓丽影黄金珍藏版》

- 领略电脑界魅力十足的虚拟人物——劳拉的动人风采
- 进行劳拉的全部旅程——《古墓丽影 I 、 II、 III、古墓丽影黄金版》
- 阅读劳拉的全部手记——古墓丽影系列全彩色权威攻略
- 珍藏劳拉的全部写真——展现劳拉每个侧面的全彩色《劳拉写真集》

4CD+2本全彩书刊=限量发售价188元



重返半个多世纪前炮火纷飞的岁月,
为世界反法西斯战争胜利写下属于你的一笔



《盟军敢死队中文典藏套装》

"深入敌后", 完成你的 "使命召唤" ——《盟军敢死队》中文版前后2部

全面总结你的指挥才能和作战技巧——Prima授权的《盟军敢死队》权威图文攻略指南2本

深入了解二战历史背景——作战白皮书全本

送给所有指挥官的作战地图——28关全彩图形攻略

更有机会赢取GVC RIVA TNT2 32MB超级显示卡, 进入更为逼真的战争年代。



限量发售价: 168元

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址: 北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编: 100091　联络: 新天地销售部
电话: (010) 62862035　传真: (010) 62862036

笑傲江湖演义(八) www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏

★另外，本站点拒绝中小学生访问。



我的九武岁月

姓名－小昭，性别－女，门派－古墓派，辈份－笑字辈，侠客等级－失魂客，内力水平－出类拔萃，武器－玉蜂针/8级，本门心法－玉女心经/5层，文化等级－进士，声望－不好不坏，富裕程度－作坊主

这是一份我在"笑傲江湖"里的最新简历。每次看到这些资料的时候，就是我上线进入江湖的时候，今天也不例外。来江湖已经有三个多月了，回想起自己的成长历程，总会有欣慰、满足、自豪、辛酸、疲倦、无奈、愤怒以及其他很多种感受从心中油然而升。唉，主要是经历的事情实在太多了。这个虚拟的江湖竟然会对我有这么大的影响，倒是我始料不及的。因为它能让我在里面同时感受到现实生活中经常发生的和几乎不可能发生的事情，弄的我好几次分不清我是在游戏中扮演了某个角色还是就在扮演我自己，好笑！不过我还是能把持住自己的，因为，毕竟它是个游戏。

本来我挺不适应这个游戏强调玩家交互的特点，玩了几天就几乎要退出了。后来我慢慢发现它里面竟然有六十几个 RPG 情节，而且是单人版的。我试了一试，还挺难的，这倒激起了我的兴趣，于是就留了下来，这一留就是几个月。在江湖上这些日子里，我一般都是一个人四处溜达，不太与其他侠客交流，和我在现实生活中的个性一个样子。所以，我在江湖里也没有什么朋友，连对头都没几个。最近，大多数的情节我都一个人玩穿了，渐渐又感到没什么意思了。但这个游戏就好象跟你逗着玩似的，等你感觉没什么可玩了，该功成名退的时候，它又出新花样了，引的你不得不再回去(个人观点)。真讨厌！

先是出现了二十大门派的九级心法，我苦练了十天，终于修炼到玉女心经的第五层，这第六层怎么也练不下去了。我读过一些武侠小说，也听说过苦练心法要走火入魔(这是一个不玩的好借口)，再加上整个人有些疲劳，就准备休息一段时间。哪曾想前天又出土了九级武器！大家纷纷奔走相告，说是这次的冒险和原来的 RPG 情节大为不同，需要完成很多独立任务。我一听，刚熄灭的玩兴又燃烧起来了

昨天是周末，我从晚上九点开始上线，追求我的九级武器，没想到还真是有些难度。我们古墓派的活死人墓本来就难走，而且每走通一段，就会跳出一个叫诸葛九武的人物(又是诸葛家族的！这个游戏里面所有系统人物都姓诸葛，卖包子的叫诸葛一休，卖乐斗米的叫诸葛三休，卖VPN 冲剂的叫诸葛不救，卖学分的叫诸葛小小…………)和你捣乱，非让你完成一个任务才能接着寻找九级武器，否则连继续情节的资格都没有。最恐怖的是，每次开始的时候他都会让你去聚闲庄的会议室，在大庭广众说一句"我去拿 95 了"。真是丢死人了！平时我在江湖里很少说话的，进了会议室也只不过是当个听客而已，可现在……

当我第一次在聚闲庄敲出这几个字的时候，似乎感觉到大家惊奇的目光都透过了屏幕！脸红的厉害。这关过了还不算完，以后的任务更加稀奇古怪，我有好几次只能下线再上来，换个简单点的任务试试。整个晚上我都在不停地上线，下线，在聚闲庄里说了多少次"我去拿 95 了"也记不得了，渐渐的，我的脸也不红了。这时的我已经是欲罢不能，完全被这把不知什么时候才能得到的九级武器给迷住了…………

时间已经到了今天凌晨六点十八分，这时我整个人疲倦的都有些麻木了，在聚闲庄说完"我去拿 95 了"后刚要离去，忽然接到一个飞鸽传书：12 号小鸟在灵蛇岛被害，等着我去搭救。我只想了一下，还是转身进入了终南后山。这时我脑子里除了九武以外，已经不接受任何信息了。

在终南后山山脚下我突然发现了一只肚皮朝天的小乌龟，它显然是被哪个侠客作弄了之后扔在这里的。望着它那拼命挣扎的样子，我心想：小乌龟，我要是这次能拿到九武的话，就一定帮你翻过身来。这时的时间是六点二十分。

六点二十一分，我进入了山洞。六点二十二分我得到了第一个任务——去快活林，在保险箱里存一笔钱。于是，武当山、开封府、龙门客栈——稍作休息，吃了几个包子，补了两千多内力，然后继续前进；紫禁城、快活林——在假洋鬼子诸葛 MIKE 的帮助下，我先从帐户上取了一千两银子，再提空保险箱中留下的一个聪明面包，最后把一千两银子放了进去。好了，第一个任务完成了。

六点三十二分，我领到了第二个任务——卡拉 OK 一把(就是对本地所有的人说话)。这个好说，我立刻跑出活死人墓，站在洞口运足了内力大喊了一句："hh"——我也不知道该喊什么好了。喊完，我立刻就往回跑，身后似乎还传来同门关心地询问："小昭你到底怎么啦？"怎么啦？我真想说我受不了啦！但我的个性，让我没有回答一句…………

六点三十五分，我领到了第三个任务——和同门师兄文斗一次。文斗是"笑傲江湖"里侠客与侠客之间较量的另一种方式。侠客甲要花 1000 内力才能给侠客乙出一道题，乙答错了或不答，甲就得 2000 内力；乙答对了乙就得 1 点

读 者 问 卷 调 查



2000・01

您的参与是对我们最大的支持

读者档案

姓名：＿＿＿＿ 年龄：＿＿＿＿ 性别：□男□女

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 邮编：＿＿＿＿

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章：＿＿＿＿＿＿＿＿
2. 本期您最不喜欢的文章：＿＿＿＿＿＿＿
3. 本期您最喜欢的栏目：

□新闻报道　□特别企划
□上市烽火　□PC 工具箱
□流星时空　□硬件兵工厂
□佳作赏析　□网络港口
□攻略手记　□文渊阁
□排行榜　□镜花园
□秘技档案　□杏花村

读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍：＿＿＿＿＿＿
2. 您最想看到的游戏赏析：＿＿＿＿＿＿
3. 您最想看到的游戏攻略：＿＿＿＿＿＿
4. 您最想参与的活动：

□问卷调查　□有奖征答
□游戏竞赛　□玩家联谊
□有奖征文　□优惠销售

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ＿＿＿＿＿＿
2. ＿＿＿＿＿＿
3. ＿＿＿＿＿＿
4. ＿＿＿＿＿＿

笑傲江湖演义(八) www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、宗教、性等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏

★另外，本站点拒绝中小学生访问



同，需要完成很多独立任务，我一听，刚熄灭的玩兴又燃烧起来了

昨天是周末，我从晚上九点开始上线，追求我的九级武器，没想到还真是有些难度。我们古墓派的活死人墓本来就难走，而且每走過一段，就会跳出一个叫诸葛九武的人物（又是诸葛家族的！这个游戏里面所有系统人物都姓诸葛，卖包子的叫诸葛一休，卖乐卜米的叫诸葛三休，卖VPN冲剂的叫诸葛不救，卖学分的叫诸葛小小…………）和你捣乱，非让你完成一个任务才能接着寻找九级武器，否则连继续情节的资格都没有。最恐怖的是，每次开始的时候他都会让你去聚闲庄的会议室，在大庭广众说一句"我去拿 95 了"。真是丢死人了！平时我在江湖里很少说话的，进了会议室也只不过是当个听客而已，可现在……

当我第一次在聚闲庄敲出这几个字的时候，似乎感觉到大家惊奇的目光都透过了屏幕！脸红的厉害。这关过了还不算完，以后的任务更加稀奇古怪，我有好几次只能下

姓
客
级，
不

些
外。
会
多种
多了
我
中
不清
好笑
戏。

几天
几个
这倒
月。
太与
所以
近，
意思
什么
不得

终于
了。
(这是一个不……
备休息一段时间。哪曾想前天又出土了九级武器！大家纷纷奔走相告，说是这次的冒险和原来的 RPG 情节大为不

……乙答错了或不答，甲就得 2000 内力；乙答对了乙就得 1 点

游戏点评

游戏名称：________________

点评内容：________________

留言板

广告咨询

1. 本期您对哪家公司的广告最感兴趣：________________

2. 您希望：☐购买☐询价☐索取资料

3. 本期您最欣赏的广告是：________________

请您将调查表按以下地址寄出（复制有效）：
100037 北京 813 信箱《问卷调查》收

你还在等什么？

SIERRA 雪乐山

法老王 PHARAOH

可能是本世纪最具浪漫气质的模拟战略游戏

再现惊世秘密，瑰丽文明

汉化版

SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

雪乐山系列游戏中的王牌

针锋相对《半条命》唯一加强版

Half-life/Opposing force

即将上市！

基于世界公认的年度最佳游戏《半条命》开发的最新任务版

继续为您带来新的武器，新的敌人，新的任务，让震憾、兴奋、恐惧延续下去！

热卖中 ¥68

《军团要塞》和《半条命》都可运行《针锋相对》

英雄传奇5 巨龙之火

Quest for glory V:Dragon fire

即将上市！

《英雄传奇5—巨龙之火》将带给你自始至终的最激动的历险。它基于过去的一切成功基础上，更将其中的动作、悬疑、魔力提升到一个新的境界。相信绝妙的3D人物、目富眩目的场景、惊心动魄的故事情节，必将给你留下最深刻的印象

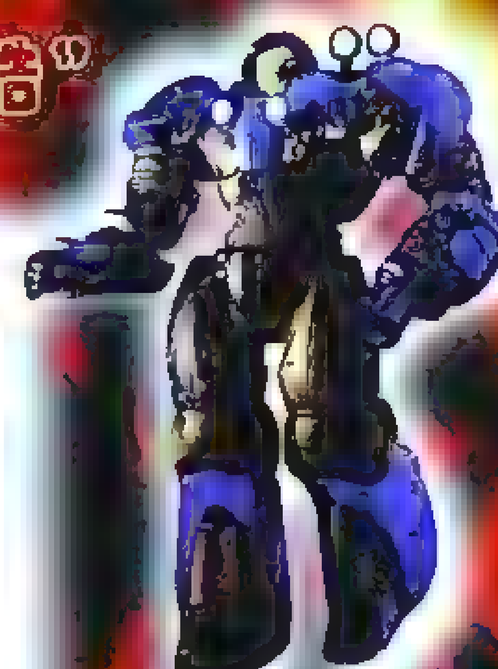
附攻略书

奥美电子 www.aomeisoft.com

STARCRAFT BATTLE CHEST

包装"酷"游戏更"酷"





▲ BLIZZARD官方收藏版
▲ Warcraft III
▲ STARCRAFT 主创 Mr. Bill Roper 签名的海报
▲ 提供Battle.net的CD-KEY和263首都在线拨网号
▲ 中国国情价 一见倾心



真金不怕火炼

拥有不拥有 在乎价格

更在乎从里到外的满足

暴雪四年韬光之作 绝不是单单为了满足您的收藏

WARCRAFT II Battle.net Edition

魔兽争霸II铂金版

▲ 融合和完善了即时战略经典《魔兽争霸II黑潮》及其资料片《黑暗之门》
▲ 新增互联网对战版本，并提供Battle.net的CD-KEY，与世界高手的较量指日可待
▲ 重新启用高手对菜鸟作战模式
▲ 直击首次公布的Diablo II、Warcraft III最新预览
▲ 更多更新的内容待你一一品味
▲ 中国国情价 一见倾心





BLIZZARD ENTERTAINMENT

中国首次同步发行暴雪新品

奥美衷告

您不需浪费钱去买暴雪游戏的盗版，因为暴雪的魅力最终会让您后悔以前的选择，所以真诚建议您购买暴雪正品，它将使您一步到位！

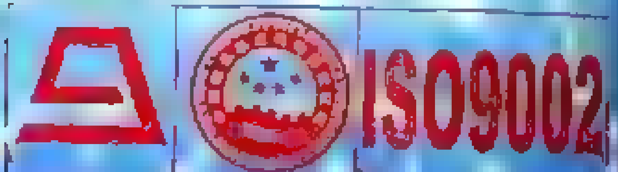
奥美电子 www.aomeisoft.com

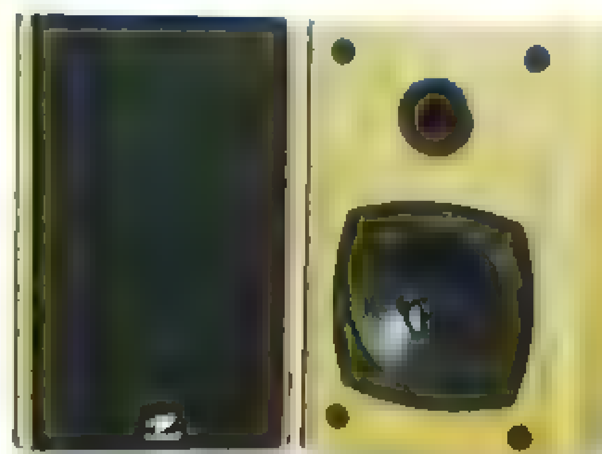
奥美电子（武汉）有限公司
Tel:027-85836013 Fax:027-85836017
E-mail: cheung@public.wh.hb.cn
奥美电子（武汉）有限公司北京分公司
Tel:010-82612362 Fax:010-82612367
E-mail: cheung@public.bta.net.cn

AUTOSOFT

随心所欲传真演绎

可丰轻骑兵多媒体系列有源音箱





润宝轻骑兵V1.0

● 自动开关机功能

● 独特的全频带扬声器

V1.0技术参数
结构形式：木质低音反射式
频率响应（功放）：20Hz～20kHz
外型尺寸：W148×H220×D102mm
峰值功率(PMPO)：200W
平均功率：2×8 2W
阻　　抗：8欧姆
电　　源：～220v 50Hz
调节方式：Base Volume
扬声器单元：同轴扬声器
放大器总谐波失真：<2%
声噪声：<35dB
执行标准：Q/CNT 0001-1999



● 润宝轻骑兵M2



● 润宝轻骑兵M3



● 润宝轻骑兵M4

● 润宝轻骑兵USB99

M2技术参数
结构形式：木质低音反射式
频率响应（功放）：20Hz～20kHz
外型尺寸：W148×H228×D162mm
峰值功率(PMPO)：200W
平均功率：2×8 2W
阻　　抗：8欧姆
电　　源：～220v 60Hz
调节方式：Base Volume
低音扬声器单元：压光纸
高音扬声器单元：球顶
放大器总谐波失真：<2%
声噪声：<35dB
执行标准：Q/CNT 0001-1999

M3技术参数
结构形式：木质低音反射式
频率响应：20Hz～20kHz（功放）
外型尺寸：W148×H248×D162mm
峰值功率（PMPO）：360W
平均功率：2×10.125W
阻　　抗：■欧姆
电　　源：～220v 50Hz
调节方式：
Treble Base Balance Volume
低音扬声器单元：羊毛纸
高音扬声器单元：球顶
放大器总谐波失真：<2%
声噪声：<35dB
执行标准：Q/CNT 0001-1999

M4技术参数
结构形式：木质低音反射式
频率响应：20Hz～20kHz（功放）
外型尺寸：W148×H246×D162mm
峰值功率（PWPO）：360W
平均功率：2×10 58W
阻　　抗：8欧姆
电　　源：～220v 50Hz
调节方式：
Balance Space Base Volume
低音扬声器单元：防弹编织
高音扬声器单元：丝球顶
放大器总谐波失真：<2%
声噪声：<35dB
执行标准：Q/CNT 0001-1999

USB99技术参数
结构形式：木质低音反射式
频率响应：20Hz～20kHz（功放）
外型尺寸：W148×H246×D162mm
峰值功率（PWPO）：400W
平均功率：2×17W
阻　　抗：8欧姆
电　　源：220v 50Hz
调节方式：
Balance Space Treble Base Volume
低音扬声器单元：陶瓷强化盆
高音扬声器单元：丝球顶
放大器总谐波失真：<2%
声噪声：<35dB
执行标准：Q/CNT 0001-1999

http://www.cnortek.com

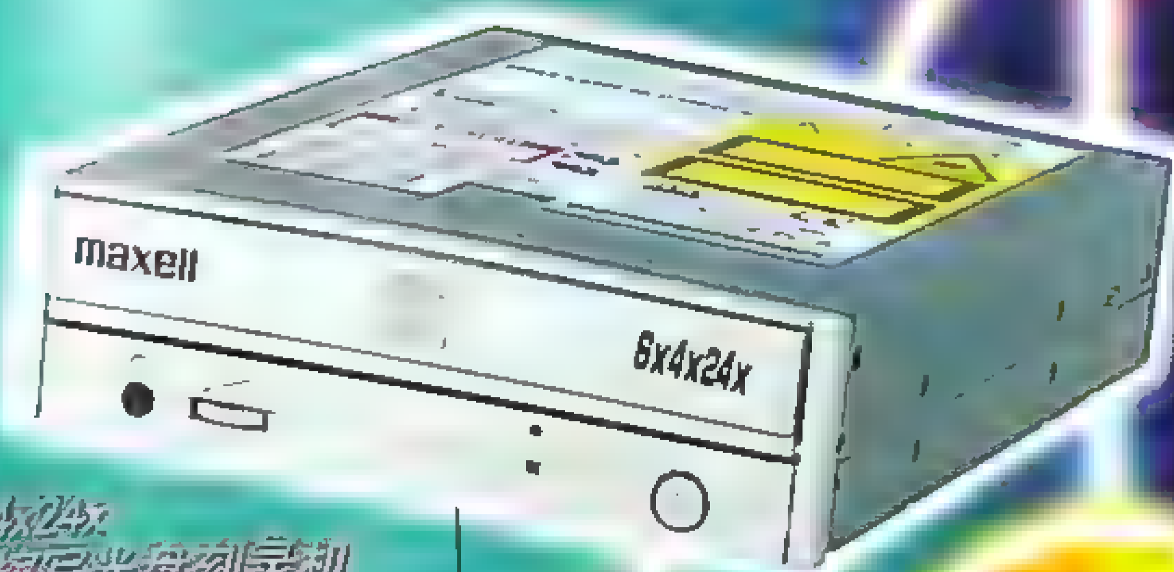
北京理工大学 中北高科

免费咨询电话 800 810 0141

Ranbow® 润宝轻骑兵

maxell

你正在使用流行的优质产品吗？











欲索取详细资料请致电

北京 010 82626576　上海 021-62946259
深圳 0755-3204659　广州 020-87510377
香港 00852 25412873　或点击 http www.topotec.com.hk

学分，甲白白损失1000内力。这样的比试不伤和气，还很有趣。我连忙又跑了出来，焦急地观察四周。视野中终于出现了一个同门师兄——百变龙王！他正低着头要冲进活死人墓。我连忙抢上去一把拽住了他的袖子。他惊诧地回头看了我一下，问道：“你干嘛？”我的脸有些发烧，心里一紧张更说不出话来，只是咬着嘴唇低头不语，但手却是死也不肯松开师兄的袖子。师兄一看我这样子更是奇怪，但他还是耐下性子等我的回答。我急的不得了，干脆一道题就递了过去：“古墓派的九级武器名称是什么？”百变龙王笑了，“玉女剑”。我松了口气，连道谢的话都没有说，只是傻乎乎地点了点头就跑回山洞。身后传来师兄无奈地轻笑。

六点三十八分，我领到了第四个任务——被别派男侠客K一下。这倒不难，只是心里有些怪怪的，有些别扭。找什么人呢？这事只能找熟人，否则要让人看笑话的。我想到了小雷——他是我难得在江湖上认识的好朋友，也不知他还在不在线上。我试着用了一下“会会老友”功能，他真的在龙门石窟！我连忙召唤了一只乐斗鸟，在喂了一颗它最爱吃的乐斗米后，很快飞到了龙门石窟。

小雷知道了我的来意后，笑得连气都快喘不上来了。“哈哈，…………哈，要被别派男侠客K一下，哈，哈……哈哈，简直是受虐狂嘛！”我自己也特别不好意思，又窘又恨，恨不得把这个专门布置怪任务的诸葛九武和小雷都用玉蜂针插满脑袋！当然小雷是无辜的，但他竟然笑话我！“我也是迫不得已，帮帮忙吧。”我低声下气地求着小雷，而他却还在“哈哈”狂笑，而且还挖苦我！“不帮算了！”我真的生气了，转身就走。他这时才拉住我，忍着笑道：“我，我……我帮你。不过我可是来真的，受不了我可不管。”我知道他最近练成了易筋经的第三层，正想找人试试手，这可不是开玩笑的，威力惊人呀！他要是出手一下子没了分寸，我可就…………想了一下，又检查了一下状态，发现内力还有一百多万，终于下定决心，“好，你来吧。”

小雷不再说话，拉开架势开始准备。而我所能做的只是又紧了紧身上的软猥甲，可怜楚楚地站在龙门石窟的大佛脚下，等着这一击的到来。只见小雷的攻击威力大增，犹如排山倒海之势，不可阻挡。每一招都是声东击西，看似向左实则向右，飘忽不定，防不胜防，这正是易筋经心法的独到之处。随着身形的转动，所过之处犹遭雷电之击，树倒石崩，煞是惊心动魄。我吓得闭上了双眼，心里紧张到了极点。突然，所有的声音都消失了，我又等了一会儿，发觉自己还没有受到攻击，连忙睁开眼睛，却发现小雷的手就停在自己面前，不禁失声惊叫起来。就在我惊叫的同时，小雷的掌拍到了我的左肩头，我一个趔趄向后摔去。小雷收势站好，双手合十，“小僧有所得罪了。”我挣扎着坐了起来，暗自吸了一口气，发现小雷根本就在骗我——我只损失了一百多内力。这个小雷，就是爱开玩笑！其实人还是蛮热心的。第四个任务总算完成了。

六点四十分，我领到了第五个任务——眼睁睁看着一个男侠客当场被打成网络废人。哎，反正江湖上时时刻刻都有决斗的，就看看哪个大侠如此倒霉吧。在接下来的五分钟里，我不停地寻找有撕杀打斗的地点，但要么见到是打嘴架的，要么就是等我气喘吁吁地赶到那里，“死人”与活人都已离开了。终于，在桃花岛，我看到一个叫东海桃花的家伙被当场打成网络废人，第五个任务完成了。

六点四十五分，我又匆匆忙忙地从活死人墓中跑了出来，这次的任务是要对同门师哥加深了解。看看百变龙王还在不在，这次可能又要麻烦他了。我心里一边盘算着，一边“会会老友”。还好，他在唐家堡！我连忙追了过去。在经过聚闲庄的时候，正在里面闲聊的呆呆突然冒出一句：“来来去去的，不累吗？”我把心一横，装做没听见，低头快步离开了。现在我的心里除了九武已经没有任何追求了，我已经为了它付出了太多时间和精力，眼看就要成功了，我可真不想放弃。

在百变龙王奇怪的表情注视下，我完成了对同门师兄的了解。接着，我又在六点五十三分成功召开了本门会议，会场里只有我一个人。有没有人无所谓，重要的是我完成了第七个任务。

六点五十六分，我再次进入活死人墓，经过几番摸索，九武的匣子终于被我找到了。刚要打开，可恶的诸葛九武又冲了出来：“去，杀个浪人再说！”我只好默默地放下盒子，双眼噙着含满刚才是欣喜而现在是辛酸的眼泪，敢怒不敢言地离开了古墓。

这时的我可真有些撑不住了，太累了，太折磨人了！我的目光逐渐有些呆滞，环顾着终南后山的花草树木，退堂鼓越打越响。“下线吧，现在还来的及。”我在心里自己对自己不断地提醒。突然，我发现一个黑乎乎的东西在动。仔细一看，还是那只小乌龟！它仍在不断努力着把自己的身子翻过来。望着它，我似乎又找到了一点动力——难道我还不如这只小乌龟？好！咱们两个就来比试一下，看看我能不能坚持到底！（别怪我如此狠心对待小动物，实在是当时我把它当作激励自己的一个重要原因了。）

浪人在哪里呀！平时浪人一两个小时都难碰到一个，莫非真的要我等到今天上午不成？我从五虎岭开始搜寻，一路经过终南山，唐家堡，轩辕岭，白驼山，楼兰古城，天山，高昌迷宫，西域大漠，光明顶，葫芦域，摩天崖，峨嵋金顶，擂鼓山，恶人谷，玩偶山庄，这一路上到处都是寻找九级武器和修炼九级心法的侠客，浪人真的都给吓跑了。我心里好急，真想能造出个浪人就好了，但想想又没这个本事，只好继续找了下去。

接下来是黑木崖，金三角，忏悔崖，蝴蝶谷，黑木崖，大理城。终于，终于在大理城的郊外茶花公园里，我听到了“阿巴拉古——呜—呜呜呜”——那熟悉的浪人歌声。浪人，你让我找的好苦呀！我一个箭步冲进花坛，看准浪人一记积蓄了五十万内力的玉蜂针就打了过去。照说能唱这个调调的只有“有”字辈的浪人顶尖高手，他们手里的武器一般都是八级，而内力也只会比你多，平时我们这些老江湖是不会去碰他们的。但今天我是真的什么都不管了，去死

吧！大不了就是我死，反正我也快被诸葛九武、被自己给调疯了。"有"浪人在中招之后奇怪地看了我一眼，慢慢地委顿在地，死翘翘了。我真有些不敢相信自己有这么好的运气！呆了一下，连忙低下身子去搜他身上的饭团——打浪人最大的好处就是能得到他们身上的饭团，这些饭团可是长内力的好东东。我吞下饭团，发觉内力只恢复到四十多万。我知道这样的状态行走江湖不是很安全，但我急于得到九武的心情让我放松了警惕，"没事，就快拿到九武了，拿了我就下线。"可就是这一点放松，让我的九武岁月又多了许多曲折………………

七点零六分，我向诸葛九武交了差，并领到了最后一个任务——和同门师姐侃滕长谈一次。师姐，这回有变龙干派不上用场了，到聚闲庄碰碰运气吧。聚闲庄里的人不多，我坐下来喘了喘气，顺便观察了一下四周：几个青龙会的在开碰头会；几个大理段氏的在吹嘘刚刚学会的六脉神剑，一边说还一边运气望房顶上戳来戳去的，但好象效果不明显，大梁上连一个小坑都没有；还有一个大内锦衣卫的猫猫正在和天山派的小舞商量今后的生活

猫猫："你要我，我要你死的好看！！！"

小舞："我本来就好看！干吗还要死的好看？"

猫猫："那你嫁给我！！！否则我K了你！"

小舞："不嫁！"

好笑，真是欢喜冤家！

我发现没有古墓的弟子，转身离去。刚走到门口，却被一个叫闪电奇侠的人拦住了。"别跑！"我惊诧道："你什么意思？"闪电奇侠道："刚才老追着我杀什么意思啊？？"我有些糊涂。闪电奇侠又道："我没惹你吧？害我跑了老半天才敢进来！"我这才有些明白，刚才找浪人的一路上经过了十几个地点，每次都能看到一个拿着老鼠夹的玩偶山庄的弟子在同一地点出现，我也没在意。原来是他呀！我连忙解释道："真是碰巧了，我在拿九武，一路在找浪人完成任务呢！"他这才明白过来："呵呵！那别追我啊！吓得我心都快跳出来了！要不是现在知道你在拿九武，我还真以为你疯了呢！"照我平时的个性，非和他斗斗嘴，但今天连我自己也觉得他说的没错，我是快疯了。走出聚闲庄，又四处逛了逛，托人找了一圈，终于找到了师姐小龙女！任务全部完成了！

七点二十九分，我终于怀着这一夜第一次出现的快乐心情回到了终南后山。系统这时提示我已经又玩了一个小时了，"是否要休息一下？"休息？！！我当然选择了"再玩最后一会儿"。可就在这一刻，我的后背突然一阵巨痛，双腿一软，摔在了地上，每个侠客身上必备的求救血鹦鹉迅速从我的行囊中飞了出来，我知道我已经快成为网络废人了。凶手从后面走了出来，武当派的雪中芙蓉，她用的是太极神功！我此时心疼的不光是自己的内力、生命，更重要的是马上就要到手的九级武器！为了它我付出了这么多，到头来竟然是这样的一个结局，我真的难以承受。此时的我心里矛盾之极：下线，一了百了，我受够了，不就是一把九武吗？不能下线，如果有人来救的话，说不定我还能继续。毕竟我已经付出这么多了，我真的不想半途而废！

在两分钟的等待救援过程中，我想想下争了反复十几次，感觉就象过了两个小时一样。当我下定决心要自行了断的时候，一股暖流传入了我的体内——是小雷，是他救了我。我的同门师弟溜溜也站在身边，恨恨地问道："是谁？！"我缓缓站了起来，面对他们关切的眼神微微笑了一笑，我想他们肯定看到的是一个称不上笑容的笑容。随后，我又义无返顾地走进了活死人墓。小雷在后面深深地感叹了一句："这又何苦呢？"我当时身子一颤，真想就这么算了，不再受这种折磨了。但看到诸葛九武已经出现在前方，我发现自己已经毫无选择了，我整个人已经完全陷在这个情节中了…………

这次诸葛九武没有再刁难我，终于把玉女剑的匣子交到了我的手中。这时我反倒没有了前几次的刺激和兴奋，似乎这一切都是很平常的事情。我缓缓打开了匣子，玉女剑！我终于得到它了！当我抚摩它柔软的剑穗的时候，似乎感到了它的喜悦；当我握紧它完全适合我手型的剑柄的时候，似乎感到它对我这个新主人的认同；当我把它那纤细的剑身平平地贴在脸上的时候，冰凉的感觉似乎让我感受到了它在我耳边轻轻的安慰。终于，我的眼泪不听话地流了下来，我知道我所做的一切都是值得的！尽管我付出的代价是如此之大。我知道它终于属于我了！诸葛九武也悄悄离去了，空荡荡的古墓中只回荡着我一个人拂剑轻泣的声音………………

当我走出古墓的时候，小雷和溜溜都已经走了，我也没有心情去通知他们和其他好友，只想下线好好休息一下。猛的，我又想起一件事，小乌龟！我快步来到当时发现它的地点。小乌龟还在那里挣扎着，我用玉女剑的剑尖轻轻拨弄了它一下，小乌龟愉快地翻了过来，慢慢腾腾地爬走了。这时我笑了，我想这次的笑容一定是个非常好看的微笑！

七点四十分，背负玉女剑（江湖第一把九武）的飞字辈古墓派失魂客小明拖着疲惫的身躯下线了

（为了保护拥有九级武器玩家的真实资料，本文中所有侠客姓名均为化名）

★ 游戏巫师热线 zhuchlren@ xajh. com

★ 其他精彩内容请浏览网页 http: / /www. xajh. com

★ 《笑傲江湖》最新消息：

北京地区玩家欢迎拨打 1608001 专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》，并畅游互连网每一个角落。
配置：速率，56K；用户名，160；密码，160。
封顶制度：住宅电话 30 元/月；单位电话 280 元/月，多打不多收。
另：北京地区玩家拨打 1608001 参加《笑傲江湖》还有可能在游戏内容上获得各种优惠待遇。（具体见游戏主页最新通知）
咨询电话：010－64971912



Game Home——Happy New Century!

"2000 年，我们玩什么？"

对每一个 Funs 而言，这是一个与"To Be or Not to Be"一样深刻的课题。

2000 年，终于到了！

整整压抑了一个世纪啊！哥们儿姐们儿，都是怎样暗无天日的日子，我找谁去说啊！本人生就侠骨丹心，好的是快意恩仇，老板却硬逼着我拿出一些风花雪夜、故作深沉的东西来麻痹玩家，为生计，我不得不做，但我心里难受啊！

本期，老板又布置了工作，要祝大家 Happy New Year，同时仍旧灌输大家我们的产品如何好玩。昨日，老板出差，我想了好久，这种事不能再干了。

玩狠的，要 Happy，就 Happy New Century，Happy New Year 太俗，忙不可耐。

玩真的，游戏好不好，玩家自有公道，不用我吹

玩俗的，千禧大庆，索性搞个空大酬宾，财来财去是小事，交得朋友永不愁。

说干就干，趁老板不在。"今日大权在手，真心回馈玩家"请众多友人特别留意以下诸多优惠，这是我的最后一搏，不图别的，只图在玩家心中有一个好名声。

"文物"终于出土了。"扬眉吐气新世纪，乘风破浪自有时"。"亏本大优惠，不惧老板骂，此处不留我，他乡赏桃花。"为此优惠，挨骂是小，被炒是大，请大家支持我！

Happy New Century——All My Game funs!

——出土文物

世纪百年从今始

千禧优惠报玩家

我拿什么奉献给你，我的爱人

商人们常将顾客尊称为上帝，我觉得过于虚幻。我到更想把我们所有的玩家视为爱人，那种真实的感情，细腻、温情、持久、永恒……

我常想一个问题，对于众多经济并不宽绰的玩家（很多还是孩子），每月从其他地方挪用能够挪用的最大额度来热爱 Game，支持正版国产游戏，我拿什么奉献你们，我的爱人！

我无法承诺我们可以无视技术、资金、经验的差距，为大家提供中国的《C& C》或《帝国时代》；我也无法做到以盗版的价格给大家带来正版的快乐，但我承诺我们将用我们的全心为大家带来新的东西，郑重地承诺。

《杀气冲天》完整典藏版终于上市，我们特别策划了诸多优惠，其中白云观全场景手工大拼图至少在国内市场（包括大牌外国厂商）尚属首例！Made in China！我们骄傲！我们希望给大家游戏以外的东西，那就是文化，一种根植于文化的高层次快乐！

也许大家喜欢，也许大家不屑，我们唯聊以自慰的是我们真正在用心为大家去想、去创造。爱，做到即可，无需表达。

——京都 G 侠

特别的爱给特别的你：

1、零售价：96 元

2、《白云观全场景彩色手工拼图册》零售 25 元／本

3、现在预订：

①《杀气冲天》完整典藏版 80 元（含邮费）

②拼图册 20 元／本（含邮费，可单独购买）

特别启示：截止日期：2000 年 1 月 31 日

凡《杀气冲天》即时体验版的客户，请将回函卡上用户号与我公司核对，确认后。

①《杀气冲天》完整典藏版 70 元，免费赠《蚯蚓精灵》游戏光盘一套。

②手工拼图册 15 元／本（可单独购买）

以上事宜，请直接与百事隆泰公司联系 (010)68745157(010)68744400－8233

请认真保存回执联，将有不断惊喜恭候。

精美大餐

感谢广大玩家对《杀气冲天》的大力支持，精美套餐，招牌推荐完整典藏版，内含：

1、全彩说明书，精致典雅，值得珍藏

2、22 个精美场景彩色图片，尤如一幅清明上河图，尽显民风民俗。

3、白云观全场景彩色手工拼图册，自己动手，塑造真 3 维的梦幻宫殿。

4、四人联网作战，真、狠、阴、毒、酷，痛快淋漓。

5、双 CD 容量，实实在在的内容，展现历史之宏大画面。

可口小菜

《蚯蚓精灵》介绍

由 ACTIVISION 公司出品，属于冒险类动作游戏的《蚯蚓精灵》是从家用游戏机上移植过来的，根据 PC 机的特点在画面、音效、动作及情节上都做了改进。主人公是一只身着太空服的蚯蚓 JIM，手持最先进的等离子枪，为了救出心爱的公主，和丑陋、邪恶的王后及其爪牙展开了一场斗智斗勇的激战。

该游戏有着丰富的场景和众多的关卡，你要依靠细致的观察与娇健的身手来冲破重重艰难险阻，最终完成任务。小 JIM 还经常做出各种搞笑的动作，令玩家忍俊不禁。

游戏具有 CD 质量音轨，内含 50 多分钟的音乐。

请详细填写下表寄回，我们将以抽奖方式，每月选定 5 位幸运者，赠送一套《杀气冲天》，获奖名单见下期本栏目。

姓名		职业		年龄		邮编	
电话		E－mail		地址			

1、您会喜欢象"白云观实景全彩手工拼图"这类游戏文化衍生商品吗？

2、您知道百事隆泰另一个产品《蚯蚓精灵》属于哪种类型的游戏吗？

3、您喜欢那种类型的游戏？Game Home 栏目如何改进？

获奖名单　薛巍 武汉　田永杰 杭州　隋鑫 宁夏　茹超 西安　葛强 大连

北京百事隆泰科技有限公司 发行

E－mail. Bestlong@yeah net

邮购地址：北京 2417 信箱 21 分箱 233 房间

电话 (010)68745157 68744400－8233

邮政编码 100081 收款人 闫巍

欢迎访问 www 8 Studio com cn

另：百事隆泰公司将于 1 月 27 日－31 日在中国国际贸易中心举办的"千禧电脑购物展"上恭候您的光临。





不容错过的育碧软件世纪超级大作
动作冒险经典《雷曼》的3D续篇

去www.adlink.com.cn参加有奖竞猜
让《雷曼2》给你惊喜



妙趣横生的3D冒险世界
令人眼花缭乱的各种杀手和怪物
用活每个脑细胞的脑筋急转弯

《麻烦大了》　上市日期：12月15日
超低心跳价：38 元(赠《雷曼2》试玩版)



《雷曼2》上市日期12月8日
热卖价：118元
(赠全彩中文手册)

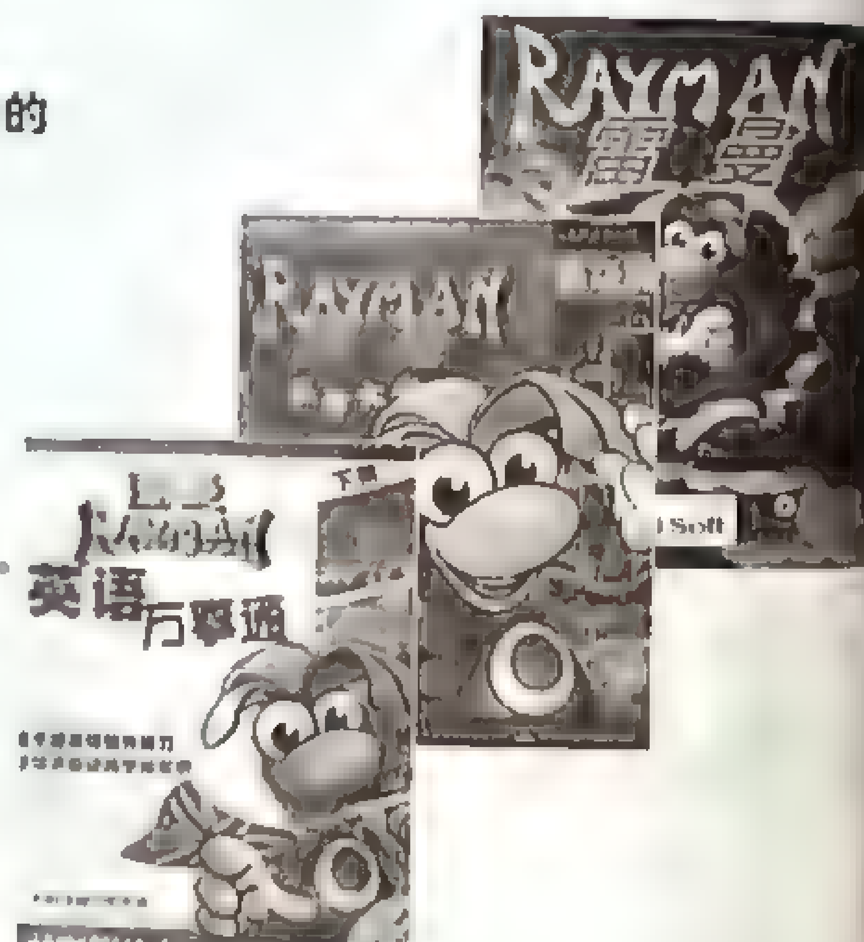
雷曼千禧年大欢聚

为感谢广大用户对雷曼的关爱，同时庆祝历时2年耗巨资制作的《雷曼2》在国内成功上市，育碧软件将以推出以下雷曼系列：

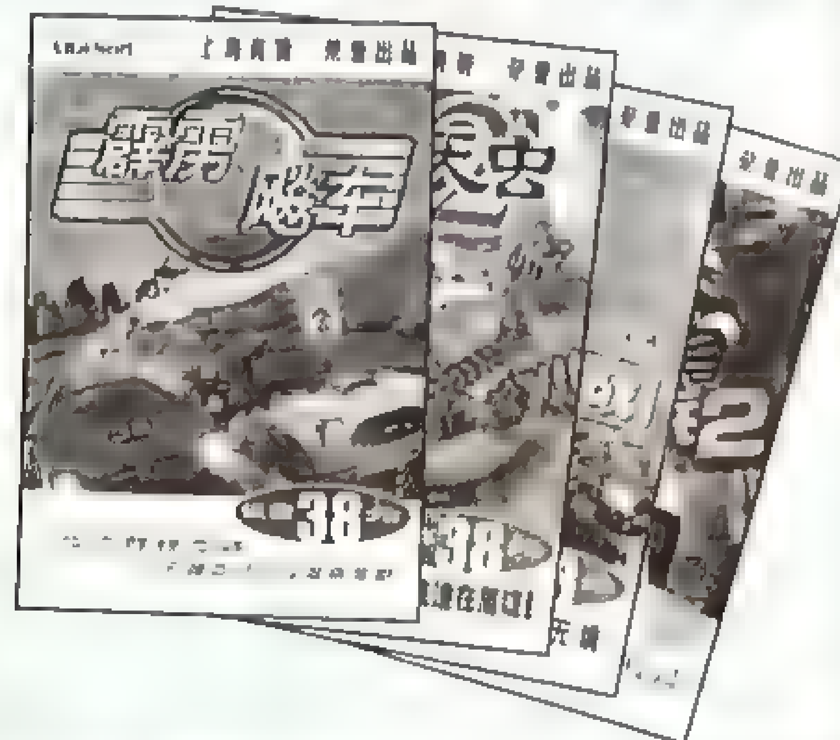
《雷曼》
这个2D的一代雷曼培养出了大批雷曼迷，你不想试一试吗？

《雷曼英语大闯关》(入门篇、进阶篇和高级篇)
动作冒险游戏和英语练习完美结合，让孩子玩得开心，家长看了放心。三个级别分别适合小学、初中和高中英语程度的青少年朋友。

《雷曼英语万事通》(上下集)
初高中青少年朋友复习英语语法和词汇的好伙伴。



38元系列经典游戏，疯狂热卖中



霹雳飚车
百战天虫2
玩具兵大战II(中文版)
探宝奇兵2
魔法门VI(中文版双CD)
起义2
英雄无敌II(中文版)
飞行军团黄金版(中文版)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址 中国上海市张杨路500号17楼
电话(021) 58788969-223 232
传真(021) 58367021
邮编200122

北京联络处
地址 北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编 100086
电话 (010)62644344
传真 (010)62641444

网址 http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

中旅尚洋电子技术有限公司 多媒体事业部

嗜魂之战

热销推广版
双CD超值特价 38元
让"她"贴近你的心

同期推出
战国金装版
全部14关特价32元

敬请留意

书商总发行
北京市朝阳区甜水源北里16号楼
图书批发市场号263

经销商总发行
联系人 曲小姐
电话 13801265298
电话 13601182766

Sysnet Electronic 尚洋电子

北京世纪鼎点软件有限公司



鼎点娱乐室

千禧礼品 益智人生







2000年1月31日前，将用户回执卡寄回世纪鼎点公司的前1000名用户将有机会获得世纪鼎点送出的

千禧大礼！奖

一等奖 3名 价值600元的礼品
二等奖 10名 价值200元的礼品
三等奖 50名 价值50元的礼品

五大特点

1. 网络对战
2. 语音控制
3. 星座知识
4. 背景选择
5. 精美动画

统一零售价 38元/套

千禧特惠价 28元/套

全国软件零售店全面热卖中

独家总代理：电脑报软件销售组织
电话/传真：023-63620624 023-63857797
联 系 人：唐小姐 高小姐
1、北京兴四方科技公司 010-62622923 010-62631228 东先生
2、重庆新四方软件公司 023-68621095 023-68637487 彭先生
3、成都新四方信息公司 028-5594147 蒲先生
4、南京新四方发展公司 025-6514881 高先生

电话（Tel）：（8610）62770725 62770726 62770727 62770723
传真（Fax）：（8610）62770722
E-mail:gameroom@sjdd.com.cn
http://www.sjdd.com.cn
地址：北京清华大学科技园学研大厦B701 邮编：100084

大手 BIGHAND 变幻游戏新法术

新工具 新功能 新玩法

- 大手支持除纯鼠标游戏外的所有游戏，即使不支持普通手柄的游戏，也能用它玩。
- 十二个按键实现多键功能，一键发出“必杀技”。
- 大手能让您自由设计自己独创的动作特技，人无我有，尽展才华。
- 两种工作模式，即可做为可编辑手柄，也可做普通模拟手柄使用。
- 即插即用，标准WINDOWS界面，全中文详尽帮助与说明。

邮购地址：北京市海淀区白石桥路40号开源写字楼北京贝伦德电脑技术有限公司 郭小姐(收)
电话:(010)62189071 / 62189072
传真:(010)62189047 邮编：100081

石家庄智达：	7038612	武汉：	82807976
重庆专美：	68790653	长沙：	4121582
沈阳诚达	23887379	郑州：	3944864

大手提供新功能 助您轻松成高手

你想优惠购买《暗黑破坏神II》吗？



为什么《暗黑破坏神2》始终是全世界最期待的游戏？体会《暗黑破坏神》你才会真正理解！

《暗黑破坏神》“超值套餐”隆重上市！

1. 推出50元《暗黑破坏神》
最新完整版，完全兼容WIN 95/98，可免费上battle.net作战
2. 精美完整包装及说明书
3. 附送最优惠购买《暗黑破坏神II》的打折卡
4. 附送28元 ……《暗黑破坏神》…… 《地狱之火》……



一网打尽“暗黑”经典系列



奥美电子
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司

北京分公司

45	61*	3	45	Tomb Raider (The Last Revelation)	Core/Eidos	古墓丽影:最终启示录
46	36	55	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷:暗黑计划
47	42	18	30	Discworld Noir	Perfect/GT	–
48	40	12	31	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
49	44	37	9	X – Wing Alliance	LucasArts	同盟铁翼
50	46	12	29	Rainbox Six (Rogue Spear)	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛
51	48	7	48	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职篮 2000
52	49	56	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
53	47	19	13	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	星际迷航记:舰队指挥
54	52	13	35	Prince Of Persia 3D {!}	Red Orb/Mindscape	波斯王子 3D
55	56^	4	55	Septerra Core (Legacy Of The	CreatorValkyrie/Monolith	赛普特拉战记
56	69^	11	26	Disciples (Sacred Land)	Strategy First	信徒:神圣之地
57	53	30	20	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	星际迷航记:联盟的诞生
58	62^	126	4	X – Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
59	59	5	56	Omikron (The Nomad Soul)	Quantic Dream/Eidos	欧米克:游荡之魂
60	75^	17	54	Expendable	Rage	消耗品
61	81*	2	61	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Europress	冠军拉力赛 2000
62	57	20	47	X (Beyond The Frontier) {!}	EgoSoft/THQ	超越 X 边境
63	64^	6	61	Theme Park World/Sim Theme	PaBullfrog/Electronic Arts	主题公园世界
64	78^	70	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
65	55	112	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
66	60	32	29	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace) {!}	LucasArts	星球大战前传:幽灵的威胁
67	70^	4	67	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	神偷黄金版
68	65	33	20	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	巫师之怒Ⅱ
69	71^	58	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
70	73^	39	18	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ
71	66	11	66	Pizza Syndicate	Software 2000	比萨大亨
72	54	5	54	Myth (The Total Codex)	Bungie	神话
73	72	59	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
74	–*	1	74	12 O'Clock High	TalonSoft/Take 2	12 点方向高空
75	82^	70	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
76	80^	155	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
77	67	106	1	Quake 2/Add – on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
78	58	64	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	恺撒大帝Ⅲ
79	68	5	68	Odium/Gorky 17	Monolith/Interplay	Gorky17 特工队
80	63	29	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
81	85^	47	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
82	87^	3	82	Rayman 2 (The Great Escape)	UbiSoft	雷曼Ⅱ胜利大逃亡
83	95^	114	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
84	79	80	9	Descent (Freespace – The Great War)	Interplay	天旋地转:自由空间
85	83	61	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
86	84	39	48	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	世界冠军摩托车赛
87	90^	29	9	MechWarrior 3/Pirate's Moon {!}	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ/海盗之月
88	91^	83	2	Unreal/Add – ons {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
89	77	24	28	Hidden & Dangerous/Devil's Bridge	Illusion/Take 2	危机潜伏
90	88	54	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ
91	86	32	55	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	世纪金冠军传奇版
92	92	4	92	Flanker 2.0	SSI/Mindscape	SU – 27 侧卫 2.0
93	74	25	21	Kingpin (Life of Crime) {!}	Xatrix/Interplay	黑街太保
94	–^	24	43	ToCA 2 Touring Cars/Touring Car Challenge	Codemasters	ToCA2 巡回大赛车
95	–^	1	95	Flight Simulator 2000 {!}	Microsoft	模拟飞行 2000
96	96	5	88	Warcraft 2 (Battle.net Edition)	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战网版
97	99^	2	97	Close Combat 4 (Battle Of The Bulge)	Atomic/Mindscape	近距离作战Ⅳ
98	89	5	68	Wheel Of Time {!}	Legend/GT	时空之轮
99	97	93	4	Battlezone	Activision	终极战区
100	94	27	30	Heavy Gear 2	Activision	重装机甲Ⅱ

电玩点将榜

综 合 榜

	中文名	英文名	代理/发行(票数)
* 1. ↑	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	BLIZZARD/奥美(1435)
* 2. ↓	生化危机 II	Resident Evil II	Capcom/育碧(1228)
* 3. ↑	大航海时代IV		光荣/第三波(1186)
* 4. ↓	命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:TIBERIAN SUN	Westwood/电子艺界(1079)
* 5. ↑	家园	HOME WORLD	上海碧育(969)
6. ↑	帝国时代 II	Age Of Empires II	微软(936)
* 7. ↓	魔法门之英雄无敌III	Heroes Of Might And Magic III	3DO/育碧(864)
* 8. ↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(779)
* 9. ↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos	EIDOS/新天地(752)
*10. ↑	足球 2000	FIFA2000	EA Sports/电子艺界(685)
*11. ↓	仙剑奇侠传		大宇(648)
*12. →	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(614)
*13. ↑	暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell fire	Blizzard/奥美(567)
*14. ↑	虚拟人生		行者/新天地(494)
*15. ↓	足球 99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(431)
*16. ↓	大富翁IV		大宇(397)
*17. →	博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(368)
*18. ↑	新绝代双骄		宇峻科技/智冠(325)
*19. ↓	最终幻想VII	Final Fantasy VII	Square/电子艺界(285)
*20. ↓	模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(233)
*21. ↓	异尘余生 II	Fallout II	Interplay/第三波(162)
*22. ↑	极品飞车III	Need For Speed III	EA Sports/电子艺界(125)
*23. ↓	极品飞车:孤注一掷		EA Sports/电子艺界(109)
*24. ↑	半条命	Half-Life	Sierra/武汉奥美(86)
*25. ↑	铁路大亨 II		新天地(75)
*26. ↑	过山车大亨		新天地(63)
*27. ↓	地下城守护者 2	Dungeon Keeper 2	牛蛙/电子艺界(59)
28. ↓	帝国时代	Age Of Empires	微软(51)
*29. ↓	古墓丽影III	Tomb Raider III	维真/新天地(46)
*30. ↑	银色幻想		新天地(32)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

读者点评

《生化危机 II》 本期排名(2)

利昂不能咬死僵尸,太可惜了!

(广西 黄振宇)

利昂——潇洒走一回
克莱尔——容易受伤的女人
Ada——宝贝,对不起
僵尸——我可以抱你吗 (吉林 李峰)

血酥手,僵尸吼,满楼都是怪物走,
玩家恶,武器薄,
一条血路,几天离索,错、错、错。
戏如旧,人空瘦,天天苦战玩不透,
成绩落,红灯多,
危机虽在,更与谁说,莫、莫、莫。
——调寄钗头凤 (宁夏 刘迪)

《大航海时代IV》 本期排名(3)

航海人的梦,不经历风雨,怎么能随随便便成功。 (天津 杨巍)

海上一日,陆上一年,从出道到争霸七海,华梅还是那么年轻漂亮,也可以说是几十年如一日了。 (黄山 陈世平)

希恩:船长,货物已经装上船了。
李华梅:好,现在向伦敦进发。
水手:船长,我们船上装的是什么呀?
李华梅:哼,哼,鸦片! (西安 卫文阁)

《命令与征服 II泰伯利亚之日》 本期排名(4)

它的命令就是去征服一切玩家!

(北京 杜磊)

《家园》 本期排名(5)

感谢《家游》让我认识了《家园》
感谢 Sierra 制作了《家园》这款伟大的游戏
感谢 Ubi 代理《家园》
广告语:玩《家园》看《家游》,电玩新组合。

(北京 郑璐)

PC Game 中真正的大作,我能感觉到茫茫星海中激荡着的对家园的向往,以及渴望回归的巨大力量。

(北京 张炜)

精美的画面,美妙的音乐,动人的情节曾令我如痴如醉,可复杂的操作和满屏的E文硬是把我踢出了我可爱的"家园"。

(湖南 屈良)

朋友,记着,当我分清东西南北的时候,就是你的死期! (广西 梁诚)

心想《家园》睡不着,轻点鼠标战通宵,
众人皆睡我独醒,只因游戏难度高。
不能通关心太急,所以这才睡不着,
秘籍补丁来帮忙,终于将它爆机了。
抬头看天隐隐亮,伸个懒腰想睡觉,
突感身后有杀气,"唉哟!",
"好啊,臭小子,又在玩通宵……"

(四川 陈霆)

《魔法门之英雄无敌 III》 本期排名(7)

麾下角号鸣,英雄率军行,
沿路把矿占,小仗打不停;
忽遇鬼一堆,魔法尽显灵,
回看敌去处,千里暮云平。

(内蒙古 刘轩)

《盟军敢死队》 本期排名(9)

嗨!大家好,我是贝雷帽,我的朋友和敌人经常问我"你为什么会刀枪不入呢?"

其实很简单,因为我穿的是 Pyro 公司 1982 年生产的 GONZO 牌防弹衣。记住啊,是 Pyro 公司 1982 年生产的 GONZO 牌防弹衣。 (江苏 曹苏阳)

《足球 2000》 本期排名(10)

画面精美,内容全面,制作精良,是战术与个人技巧的完美结合。杀它韩国队 16:0,唉,这是我这样球迷的悲哀。

(哈尔滨 高峰)

《三角洲特种部队》 本期排名(12)

为什么受伤的总是我? (北京 韩宇)

在军营里,这是最受欢迎的游戏。

(重庆 谢文轩)

《虚拟人生》 本期排名(14)

一步一个脚印,走得我好累。一周一个轮回,BOSS 也不把我放在眼里,唉——谁来指点我?

天机老人说,只有在《家游》中找到秘技,才能出人头地。 (成都 罗朝辉)

都是你的错,"虚拟"惹的祸,让我尝遍人生的苦乐,为何这样让人心动,使我哭笑不得。 (太原 张磊)

《大富翁IV》 本期排名(16)

孙小美:我年轻、漂亮!
金贝贝:我前程远大!
小丹尼:我还小,将来一定大有所为!
阿土伯:我……我愿意用所有的钱买回我逝去的青春!呜…… (北京 申衍)

榜评

当您拿到这期杂志的时候,应该已经是 2000 年 1 月的一天了,不知跨越到一个新的世纪的您有何感想,有何愿望——多考几个满分,多涨一级工资,多玩几个好游戏……得,还是您自己慢慢去琢磨吧,咱们要言归正传了。

从本期的排行来看,"盟军"的敢死队员们久经沙场,恐怕确实是有些"疲劳"了,未能夺回失去的阵地,看来该系列游戏断档时间实在是太久了,毕竟新天地的典藏套装只是新瓶装旧酒,品不出多少新鲜的味道。不知是不是我上次大加"吹捧"的缘故,本期《家园》的排名继续上升,而且点评这个游戏的读者也一下子多了起来,但愿大家都是真正喜欢这个游戏,而不是受我的影响。本期还有几款游戏攀升较快,比如《足球 2000》和《新绝代双骄》,前者的实力我们并不怀疑,有那么多球迷支持,此次能够直冲前 10 名并不让人惊讶,后者也堪称是中文武侠 RPG 大作,加上古龙原作的魅力,玩家对它的评价还是不错的,但能否长踞榜上,现在确实还很难预测。

新年要有新气象,Racer 在此还要提醒各位读者,"读者点评"的形式切勿跟风、千篇一律,也怪我最近采用了太多的"诗作",难脱误导之嫌,因此从本期开始,"读者点评"将有所变化,不会再是满纸诗篇,以鼓励大家另辟蹊径。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ______
2. ______
3. ______
4. ______

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

本期幸运读者

江苏 丁 健　广西 苏宁宁
山东 李炜华　北京 董 楠
安徽 郭 峰

二十世纪十大最有影响力的电脑产品

■文/本刊编辑部

1945年，随着J. Presper Eckert和John Mauchly研制的ENIAC电子计算机的问世，人类社会开始迈向电子化的时代。短短的半个世纪中，大型计算机在人类的科技探索和科学研究中发挥了重要的作用；个人电脑则在20年的发展历程中迅速渗人了人们的工作与生活中；90年代之后国际互联网在全球的广泛连通，更改变了二十世纪末的人类社会运作形态。在跨入新千年的时刻，我们愿与大家一起，回顾电脑时代与你我密切相关的辉煌时刻。


Apple I


Apple][e


Apple][c

Apple][

在个人电脑的发展史上，苹果Ⅱ型电脑占有独特的位置。尽管它及它的公司并非最早的个人电脑及厂商，但诞生于1977年的苹果Ⅱ型电脑却是第一种真正意义上的通用型个人计算机。是它带动了个人电脑的一场革命，使个人电脑从电子爱好者的车库走出来，进入了商业领域和千家万户

采用摩托罗拉8位6502处理器的苹果Ⅱ型电脑主频为1MHz，最大寻址能力为64KB，最初是面向电脑爱好者及家庭开发的，但其90%的销量仍是在小型商业企业中。为此苹果公司专门针对商业用户于1980年推出了苹果Ⅲ型电脑，但由于苹果Ⅲ型电脑与苹果Ⅱ型电脑的向下兼容性问题及硬件机能的问题，最终没能获得成功。而在同一时刻，苹果Ⅱ型的销量却仍节节攀升。1983年，苹果公司重新把开发力量投人到苹果Ⅱ增强型的开发中，随后推出了苹果Ⅱ系列最受欢迎的苹果Ⅱe型。这种电脑可以运行几乎所有为苹果Ⅱ型开发的软件，同时也具备了苹果Ⅲ型的一些先进的功能，包括80列文字显示和大小写字母区分。

1984年，苹果公司开发出以65C02处理器为核心的苹果Ⅱc型，它与苹果Ⅱe非常类似，但机箱更为紧凑，直接附带了软盘驱动器、串列通讯口并支持鼠标，不像其它苹果Ⅱ机型那样需要另外接插各种扩展功能卡。不过这种机型依然没有苹果Ⅱe型那么受欢迎，因为苹果Ⅱc型的可扩展性不像苹果Ⅱe型那么强，而且有些用户因其小巧的机箱而担心主机电力不足。

1985年，苹果公司以最畅销的苹果Ⅱe型为蓝本推出了增强型苹果Ⅱe，它拥有苹果Ⅱc的新型处理器和相应的功能，内存最大可支持128KB。及至1987年，苹果公司为其配以新型键盘并做了一些硬件改动，推出了整个苹果Ⅱ系列家族最辉煌的扩展键盘版Ⅱe，或称白金Ⅱe(Extended Keyboard Ⅱe / Platinum Ⅱe)。

在1986年时，苹果公司还推出了全新的苹果ⅡGS型，它采用了主频2.8MHz的16位65SC816处理器，拥有强劲的图像显示能力和内置声音能力，对苹果Ⅱ系列电脑的向下兼容性也很好。然而在那时，由于市场运作的失误，以及消费者已经更多地把目光凝聚在IBM PC及新型的Macintosh电脑上，因而苹果ⅡGS再也未能引起人们的关注.


Steve Wozniak


Steve Jobs

苹果公司的创始人之一Steve Wozniak，这位苹果Ⅱ型电脑设计师独立设计了内部的电子电路、软盘驱动器接口及各种重要的功能，其中固化的Apple BASIC语言解释系统也是由他亲手编写的。而另一位创始人Steve Jobs，这位富有传奇色彩的年轻人，则亲自打扮了苹果Ⅱ型电脑的外观形象。他设计了独特的表面无螺丝而宜于开启的机壳、用左右方括号表示的罗马字"]["，所有这些都体现了苹果公司"Think different"的理念。时至今日，苹果公司新一代的MAC电脑仍在教育领域，特别是出版印刷领域占有不可替代的位置。而在中国，无数人的电脑启蒙教育都是在苹果Ⅱ型系列电脑及国产化兼容机（CEC－1中华学习机)上开始的。

鼠 标

1963年，Douglas Engelbart发明了一种他称作"用于显示系统的X－Y坐标指示器"的设备。借助这种设备，Engelbart可以开发出屏幕上带有菜单的窗口界面以及超文本系统。这些开发工作与他在群件(groupware)方面的研究一起，为今天的图形用户界面及互联网构筑了基本的框架。

这个坐标指示器由木头制成，在底板上有两个滚轮，顶面则有一个红色的按钮，Douglas Engelbart在斯坦福研究所的研发小组一致认为，这个东西看上去就像一只老鼠，"鼠标"这个名字因而诞生了。





最初的鼠标是模拟式的设备，通过两个滚轮带动可变电阻来反映位置的变动。70年代早期，施乐公司研发出第一个数字式鼠标，并于1975年发布了鼠标的规范，这个规范被很多制造商所采用，并一直持续到80年代。当施乐公司的鼠标受到越来越广泛的注意时，微软公司也随着原施乐公司的雇员的加入，开始考虑研制一种鼠标，为新软件Microsoft Word提供鼠标支持。一位曾为微软公司设计了商标和颜色的西雅图的图形设计师David Strong承担了这项任务，为满足微软公司提出的"容易抓握并能装下必要电路"的设备规格，最终完成了一个2.5×4×1.25英寸的粘土模型，下面装了3个图钉来模拟滚轮。

1983年6月，微软公司为IBM PC配置了新型的外设——总线型鼠标，这是一个双按钮的机械式鼠标，需要一块总线型插卡，有两个转轮和一个钢球，用来反映鼠标运动的状态。在其推出一年之后，微软公司又推出了串口型鼠标，这是技术上的一大飞跃。这种鼠标接在RS232串行口上，即不需要总线型插卡，也不需要独立的电源，鼠标中的CMOS处理器可以从RS232接口中获得足够的电能。

随后的日子里，微软公司不断为鼠标推出不同版本的驱动程序，鼠标本身的机件也不断完善。钢球包裹了摩擦力更好的橡胶，鼠标的外形更加适合掌握，移动的分辩率也不断提高。Douglas Engelbart曾经说过，我们所用的许多设备在鼠标出现之后都显得相形见拙了。除非有更好的替代品出现，否则鼠标将是电脑用户最好的定位设备。现在，鼠标不仅已从电脑外设的奢侈品变成了必备品，它还极大地支撑了图形用户界面软件的广泛运用，使更多的人们可以轻易地掌握电脑的使用。

IBM PC

1981年，IBM推出了该公司的第一款个人电脑，它使用主频4.77MHz的Intel8088处理器，标准机型配备64KB内存，最高可达512KB。主机固化BIOS程序，在配备Microsoft BASIC语言程序时ROM可达128KB容量。依靠单色MDA显示卡或彩色CGA显示卡，IBM PC可以提供最高80×25的文本显示或640×200的图像显示。

IBM公司为了迅速开发一种IBM品牌的个人电脑，与苹果公司成功的苹果Ⅱ型系列电脑抢占日益扩大的个人电脑市场，IBM公司在研发IBM PC时采用了大量标准兼容部件，众多厂商共同投人到IBM PC的研发工作中，其中IBM PC的磁盘操作系统和BASIC语言系统就是由日后著名的微软公司为其编写的。

IBM PC挟其先进的16位系统机能和完备的产品形态（销售时IBM PC的包装中就包括主机、显示器、键盘、软盘驱动器或磁带机）迅速挤占了苹果Ⅱ在商业应用领域的市场，其开放式的体系结构又使得很多制造兼容机的公司迅速崛起并帮助IBM PC占领了更广阔的市场，这股势不可挡的风潮可以说是一直延续至今。

作为新一代高性能个人电脑的启动者，IBM PC的出现促成Intel、Microsoft、Compaq、Dell等一系列在当今个人电脑产业界举足轻重的公司的兴起。它的迅速成功，可以说是完全依赖于它开放式的体系结构。在看到IBM PC的市场成功和其它兼容机厂商的迅速成长后，IBM公司曾试图重新制订垄断的PC标准即PS总线标准，然而这种逆潮流而动的举措并未取得

实质性的收获，开放的风潮和潜在的利益促使兼容机厂商联合起来规范了 IBM PC 未来发展的方向，从而保证了 IBM PC 兼容体系一直发展到今日的奔腾Ⅱ和 AMD K7 时代，最终造就了今日最热门的自己动手装电脑的 DIY 风潮。"PC"这两个字母，也成为个人电脑最广泛的代称

文字处理软件

个人电脑广泛地进入个人的办公和生活，文字处理软件起到了重要的桥梁作用。早在 1979 年 7 月，当时的 MicroPro 公司推出了著名的文字处理软件 WordStar，它成为了早期文字处理软件的典范，也促使个人电脑在人们的生活中开始扮演最普遍也最重要的电子笔和电子纸的角色。1983 年，微软公司推出了 Microsoft Word 文字处理软件，这一产品逐步取代了 WordStar，成为日后运用最为广泛的文字处理软件。

在中国，汉化的 WordStar，以及根据中文文字处理特点推出的 WPS 和 CCED，也成为办公室里个人电脑上最重要办公软件，作家运用电脑"换笔"写作，一时间也成了科技融入生活的代表性新闻。

微软视窗操作系统

长期以来，人们印象中电脑系统的操作都是黑色的屏幕上一行行晦涩难懂的字符串在飞快地卷动，只有那些令人感到高深莫测、身着白色工作服的电脑操作者才知道他们自己到底在干什么。哪怕是到了个人电脑普及多年的时候，字符命令界面的 DOS 磁盘操作系统仍令很多人难以掌握和理解，人机界面限制了个人电脑向更广泛的应用领域进军

个人电脑界的软件之王微软公司自 1985 年推出 WINDOWS 1.0 开始，历经多个版本的研制，终于在 1990 年 5 月 22 日推出了成型的 Microsoft Windows 3.0 操作系统，引起了电脑界的广泛关注。1992 年，成熟的 Windows 3.1 操作系统推出并最终获得了广泛的接受，直到今日，仍有许多个人电脑系统运行着 3.1 版的微软视窗操作系统。

微软视窗操作系统将图形用户界面融入到操作系统中，使得普通用户只凭一只鼠标便可直观方便地掌握系统运行情况。为微软视窗系统开发的软件也拥有统一风格的界面，用户可以用最少的时间掌握软件的运行方法。这一将复杂的系统运行工作隐藏在友好的标准视窗界面之后的概念，最早是在苹果公司的 Macintosh 电脑上有所运用，但直到应用更为广泛的 PC 上出现了微软的视窗操作系统，图形用户界面的优点才获得了全面广泛的推广。多任务机制的引入，是微软视窗操作系统对 PC 的最大贡献，有了这种系统运作概念，个人电脑的用户可以充分挖掘 PC 的运作能力，同时处理不同的工作，从而大大提高了电脑应用效率。

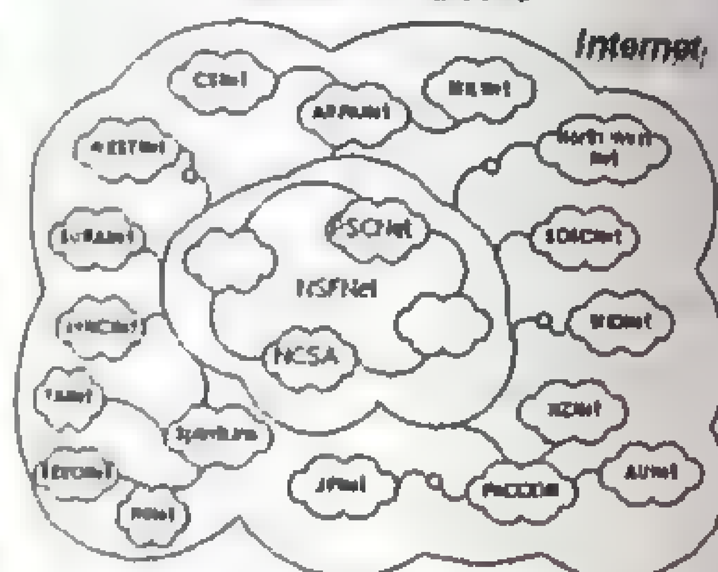
为了统一软件开发的规范和减少硬件系统的配置冲突，1995 年推出的 Microsoft Windows 95 和 1998 年推出的 Microsoft Windows 98，不断推动着即插即用硬件规范和 DirectX 软件接口规范的应用。在今天，我们只需要调整驱动程序和操作系统的软件配置即可轻易地调整 PC 系统的运行效能，规范明了的软件界面使得小孩子都能轻松地操作电脑。

CD－ROM

1994 年，个人电脑上开始运用光盘驱动器和光盘载体。借助这种高速、大容量的新型存储介质，"多媒体"的概念开始出现并得到广泛地运用。借助前所未有的超大存储容量和价格低廉的存储介质，人们在个人电脑上看到了以往只凭软盘或小容量硬盘而无法实现的个人数字图书馆、个人音像资料库和图文影像并茂的互动式娱乐教学软件，个人电脑软件的面貌得到了前所未有的改观

光盘存储设备从它出现并规模生产开始就成为个人电脑最重要的传播媒介和存储媒介，其读取速度不断提高，存储方式日新月异，存储容量也不断获得突破。下个世纪，超高容量的 DVD 光盘将取代二十世纪最后十年的主流 CD 光盘，但 650MB 容量的 CD 光盘将永远成为开启光盘存储时代的基石

国际互联网



60 年代，美国国防部为沟通各个基地中不同厂牌的电脑系统，开始成立尖端研究计划署(ARPA)，这个部门尝试架设了试验性的数据包交换网 ARPANET，并用它连接了一些政府补助的研究单位。当时正处于美苏冷战时期，ARPANET 的主要功能包括使通讯网络不受核打击破坏而始终保持数据传输畅通的分布式全国性的通讯网络。随着研究工作的开展，ARPANET 的规模日渐扩大，但原来使用的通讯协议无法承担日益增加的数据传输压力，因而需要开发一种能将不同通讯设备并入同一网络的规格，这就是现在的 TCP/IP 的原型。

1975 年，ARPANET 改制为操作性网络并由国防部通讯署管理，ARPA 改名为 DARPA。1980 年，TCP/IP 正式问世，DARPA 为推广 TCP/IP，便以极低的价格提供给各界试用，许多大学因为饱受不同厂牌规格的电脑系统的互联通讯的困扰，于是积极接受 TCP/IP 并将其移植到当时流行的 BSD Unix 系统上。TCP/IP 在美国各大学电脑网络上迅速普及，ARPANET 的规模也快速扩张。但由于其军事网络的特点，出于安全考虑，1983 年，ARPANET 分割为只供军方使用的 MILNET 和供与政府签约合作的单位使用的较小的 ARPANET，就在同一时期，"Internet"这个名词开始被广泛引用，当时它代表着 MILNET 和 ARPANET 所构成的整个网络。

为了使未与政府签约合作的机构也能使用互联网络，美国国家科学基金会 NSF 建立了采用 TCP/IP 协议的 CSNET。1984 年，NFS 开始规划超级电脑中心和高速网络，并在 1987 年获得美国联邦政府的拨款补助。到 80 年代末，NSF 已经开始建立了一个采用 TCP/IP 协议的 NSFNET，它属于一般性的科研网络，除了供学术界免费使用之外，也对电脑业界开放，并收取少许使用费。由于 NSFNET 的广泛使用，它逐渐演变成为许多小型网络的主干网，之后又由美国国家研究教育网 NREN 取而代之成为骨干网。

80 年代末，互联网的普及使得网络商业化应用迅速增长，这个由美国军方发展起来的网络，经过电脑工程界、教育界和商业界的共同努力，最终促成了全球各地的区域网络以 TCP/IP 协议相互连接，成为国际互联网的实体。

Linux



Linux 是一种免费的 Unix 类型的操作系统，最初由芬兰 Helsinki 大学的青年学生 Linus Torvalds 业余开发。一开始他对一种小型的 UNIX 系统 Minix 很感兴趣，于是决定开发一种超越 Minix 标准的新系统。从 1991 年发布 0.02 版开始，他持之以恒地不断将其完善，于 1994 年发布 1.0 版的 Linux 核心程序。在遍布全球的 Linux 爱好者和程序员的共同努力下，1999 年 1 月 25 日，最新的全功能 2.2 版发布，开发工作仍在不断继续。

不像其它一些商业的电脑操作系统，Linux 在 GNU 的通用公开协议下自由地免费发放其源代码。它可用作网络系统平台、软件开发平台和最终用户平台。凭借其真正的多任务机制、虚拟内存管理、TCP/IP 网络协议支持及其它一些 UNIX 类系统的相同功能，它完全可以作为其它许多昂贵的操作系统的替代品。

由于其源码公开的特性，在当今电脑软件产业界对操作系统的版权和源码垄断越来越反感的背景下，许多软件公司都被 Linux 所吸引，纷纷投入到以 Linux 为核心的操作系统商业版本的开发中，越来越多的应用软件开发商也希望开发出与操作系统结合更完美的应用软件，因而对 Linux 也越来越重视。对于普通电脑用户来说，将可以以极为便宜的价格买到功能强大的商业版本的 Linux 操作系统。Linux 的出现，对打破软件行业的垄断状态意义深远。这股 Linux 的风潮，将会成为电脑产业界从二十世纪延续到二十一世纪的最重要的影响之一。

3D 图像加速卡

1997 年，3Dfx 公司推出了著名的 3D 图像加速卡 Voodoo。从此之后，个人电脑的发展历程进入了一个全新的阶段，图像表现能力成为个人电脑倍受关注的新热点，它也带动了个人电脑产业向一个全新的领域迈进。

在接口标准方面，3Dfx 公司的 Glide、微软公司的 Direct3D 和经典的 OpenGL 各领风骚，但后两者由于市场推广或功能设定方面的优势而显得后劲十足。各个 3D 图像加速卡的厂商也不断推出新特性、新产品，以往单纯以 3D 运算速度为性能标尺的状态与一些支持特殊 3D 机能的特性共同影响着 3D 图像加速卡品质上升的螺旋曲线。

当第五代 3D 图像加速卡开始面世之时，二十一世纪的 3D 图像加速卡大战还将火热地上演。娱乐软件的程序员们将可以利用更强的图像硬件机能表现出更加真实的虚拟世界，而个人电脑用户将永远是这些产品竞争中的最后赢家。

千年虫

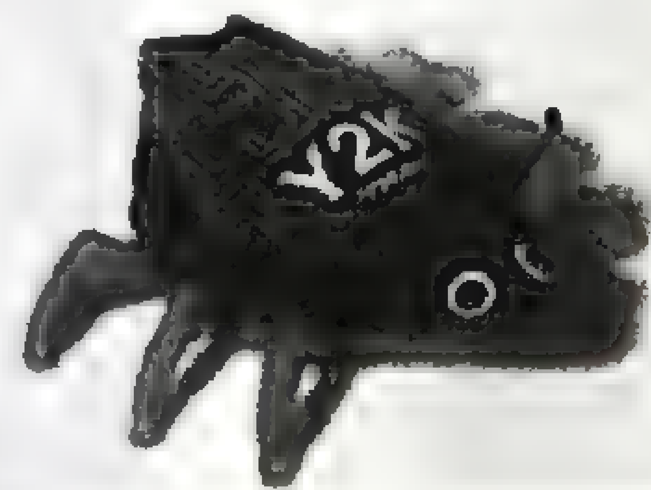
这个简称为 Y2K 的"怪物"并非物理实质或什么电脑病毒程序，它是一个电脑系统的设计缺陷，而且是二十世纪末影响整个人类社会的最重大的缺陷。

对于这个缺陷的来源，一些资料显示，早在 50 年代，电脑尚未成为人类生活中至关重要的伙伴的时候，作为一种当时最流行的商用电脑语言 COBOL，该语言系统中采用 6 位日期编码取代了 8 位的日期编码，即年份只采用后两位来指示。60 年代，当时运用电脑系统的美国五角大楼的程序员就已发现两位数字表示的年份在某些场合中会引起麻烦，但上级主管却忽视了这个问题。随后的一些美国国家标准和国际标准中，对用 4 位数字还是 2 位数字来表示年份规定为可选规范，而大多数程序员都喜欢选用 2 位数字的年份表示方法，因为很多人认为，输入资料时，多两位数字就要多敲两下键盘。

在 80 年代初，一些计算机制造商也已发现了这个问题，但他们却忽略了问题的严重性。1988 年，国际标准与技术协会修订了美国联邦标准，警告了千年虫问题并"强烈建议"使用 4 位数字的年份表示法。该年年底时，ANSI 也修订了标准，呼吁采用 4 位数字的年份表示法，但仍非强制规定而为自愿选用的规范。

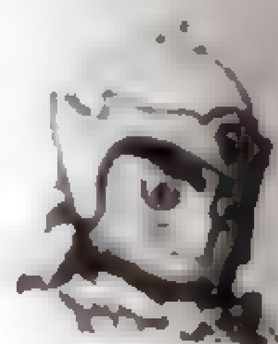
直至下一个千年即将来临之际，广泛运用电脑系统的人类社会才真正意识到 Y2K 问题的严重性。然而此时，解决这一问题的花费又何止是当年为省下两次击键的代价？

编辑/游骑兵





以小见大、以平致巧



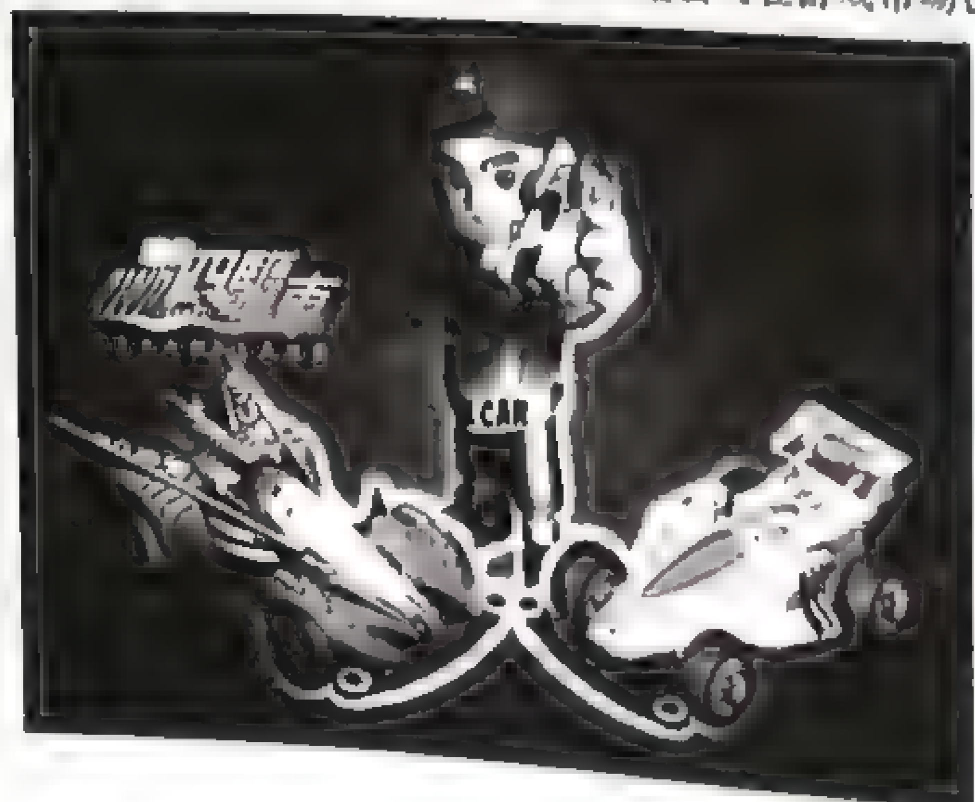
——北京光谱资讯小记

屈指算来,我来编辑部已经一年多了,在这一年当中,国内知名的游戏公司我已基本走访了一遍,各种各样的圈内人士见了不少,这样那样的感受也有了很多。我的总体感觉是,这个行业充满了青春的活力,不仅仅因为这是个新兴的行业,更因为这个行业里大都是一些年轻人,谈起游戏来海阔天空,眉飞色舞,有很强的感染力。当然也有例外,光谱资讯就是一家很平静的公司,不声不响,却也并非默默无闻,没有什么"惊天动地"的大作,而人见人爱的小型精品却一个接一个地推出。也许正是因为他们的游戏很大众化,所以人们虽然对其公司本身并不了解,却感觉他们并不遥远,很亲切。我也正是带着这种亲切的心情,走访了光谱资讯北京有限公司总经理徐冉先生

问:光谱公司是什么时候成立的,你们的开山之作是什么?

徐:光谱资讯成立于 1991 年 7 月,以专业游戏软件设计为主要项目。《将族》是我们的创业作,该软件曾多次获得象棋对弈软件冠军,就目前而言,还没有比它棋力更强的同类软件出现。在《将族》之后,我们又陆续推出了许多游戏,如《奥林匹亚桥赛》、《巴士帝国》、《卡耐鸡人生指南》、《富甲天下》、《世纪末商业革命》、《移民计划》、《麻将大师》、《青少棒扬威记》等,其中《奥林匹亚桥赛》还于 1994 年由美国 QQP 公司代理在全世界发行,首创了国产游戏登上世界舞台的纪录。

问:在人们的印象里,光谱资讯似乎一直平平淡淡,不知你们现在的运作情况怎么样?



徐:光谱经过近十年的发展,发行网已经遍布全国,知名度也远播海外,仅台湾省的经销点就已达 1100 家,在中国大陆、香港韩国、新加坡、马来西亚等地也有众多经销商与我们合作。但光谱的广告比较少,在大陆地区更是如此,这可能会影响到公司及产品的知名度,不过总的来看,许多产品还是很受玩家欢迎的,这应该是对我们的一种肯定吧

问:光谱公司内部是否也分成几个制作组,他们之间是如何协调运作的?

徐:光谱公司还没有分出专门的制作小组,目前我们共有 50 多位开发人员,一般同时制作的游戏有 4 到 6 个,关键的时候大家会协同作战,以发挥各自的长处。

问:光谱公司将来是否会改变一下思路,做一些另类(相对于你们目前的产品)的产品奉献给玩家?

徐:光谱的游戏一般以益智、策略类见长,给大家的印象就是短小精悍,大多数作品只要玩家上手,就会赞不绝口,且记忆犹新。在未来产品的开发方面,除了将继续发挥现有的优势外,我们也会做一些新的尝试,发行一些其它类型的游戏软件,还会与日本 SONY 公司合作开发 PS 平台软件。近一点的话,我们会在 1999 年 12 月 20 日推出新游戏《苍穹守护者》,它应该算是一款大制作了。光谱目前正在开发的新游戏还有《学生骑士团》、《移民计划 2》以及《机器人梦工厂》等,我们会争取尽快把它们奉献给广大玩家。今后光谱也会努力在大制作方面多多努力,以便让玩家们能够玩到更赏心悦目的作品。

问:作为一家游戏厂商,不光要做出好游戏,更重要的是看准市场,做好宣传,那么您认为光谱现在的产品定位和经营策略是否抓住了市场?

徐:光谱公司在游戏市场已经闯荡多年,对游戏及市场的了解都比较深,光谱制作游戏不单是为了赚钱,更重要的是制作出精品,不单是让玩家玩游戏,更重要的是希望他们在玩的过程中能有所得。举一个例子,光谱曾经耗巨资开发过一个产品——《秦皇陵》,它在开发过程中就已经广受各界关注,想必资深一点的玩家还会有一些记忆。但是到游戏开始测试的阶段,我们觉得不太满意,因此没有发行。光谱开发的



一些游戏如《将族》、《麻将大师》、《五子棋大师》、《富甲天下》、《TV 电视梦工厂》、《移民计划》等都反响良好,特别是《麻将大师》系列,至今已销售 8 万多套,《富甲天下》和《TV 电视梦工厂》的销售也都可人。我对光谱的产品还是充满信心的。

问:听说《电视梦工厂》是你们在国内最新推出的一款电视台模拟经营游戏,能不能谈一谈这方面的情况?

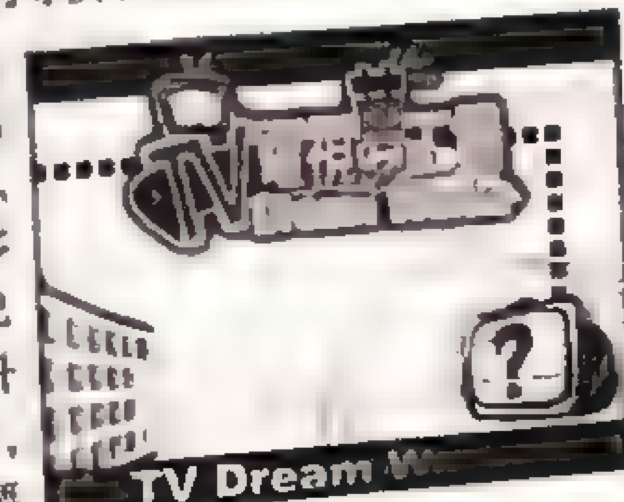
徐:大家都知道,电视在目前已经非常普及了,人们天天都在看电视,并且对影视明星及节目主持人都有崇拜感,对电视节目的制作、播放有一种神秘感,《TV 电视梦工厂》就是基于这种考虑,全真模拟电视经营的过程,为大家揭开电视台的神秘面纱。

《TV 电视梦工厂》的制作过程历时 15 个月,在最后测试的三个月里,制作小组几乎没有休息过,许多时候甚至通宵达旦,吃住都在公司,每天早上都会在办公桌下找到一个蜷缩的影子,那就是我们的程序设计。大家如此辛苦,目的就是制作出能让玩家满意的作品。

问:那么这款游戏有哪些特点呢?

徐:我想最大的特点就是我们特别邀请了一位影视佳丽做这款游戏的代言人,她在游戏中扮演玩家的贴身小秘书。这位明星叫晓青,她是光谱的一位忠心支持者,得知我们公司希望她做代言人,不仅欣然同意,而且热心配合,大家都很喜欢她,由于她的加人,游戏的乐趣也增加了不少。

《TV 电视梦工厂》是中国人制作的全中文经营模拟游戏,比较适合中国人的口味。在游戏中,玩家要根据观众的收视喜好,妥善规划节目特色;可以通过节目买卖来操控两千种影片,包括电影、连续剧、综艺节目……等等;可以按自己的意愿制作节目,完全享受亲身参与拍摄节目的乐趣;可以招聘人员,招募喜欢的导演、主播及明星,超过 150 个俊男美女任由玩家安排;在自己的电视大楼里,玩家可以建设摄影棚、新闻部、明星教室等多种设施,建立属于自己的电视王国。雇员在升级后会要求增加工资,不然会辞工的。最重要的任务是努力发展广告业务,以节目品质为后盾,用合理价格作手段,创造令人艳羡的广告业绩。玩家的目标就是通过竞争,从默默无闻的地方电视台开始做起,直到击倒所有对手,成为独霸全国的电视台。玩一玩,会很有趣的。



问:听您这么一说,我倒真想试一试,听说这款游戏在台湾早就上市了,不知实际的市场反响怎么样?

徐:《TV 电视梦工厂》在台湾的人气值很高,其实 12 月 15 日这款游戏也已经在大陆地区上市了,玩家的反响也很强烈。我们把这个产品的价格定得很低,只有 28 元,目的是为了打击盗版,拓宽正版市场。

问:光谱把《TV 电视梦工厂》的价格定得这么低,是不是也受了国内市场低价风的影响?您怎样看当今的国内游戏市场和国产游戏?

徐:谈起市场,说实话,不知道该怎么说。大陆游戏市场已经经历了几起几落,现在低价位产品的势头很猛,我自己的看法是,如果控制得好,经销商不会盲目进货造成产品积压,就会进人一种良性循环,不仅打击了盗版,而且扩大了正版软件市场,这样蛋糕就会越做越大,即便是低价位,仍可激活中国的正版软件市场;相反,如果控制得不好,国内的厂商和经销商只是盲目出版,不管产品质量,是个产品就出,最终很容易导致产品积压,业内资金运转困难,不但次品卖不出去,好的产品也会随之滞销。

对国产游戏我不太好说什么,不过我敢肯定,国内同行都在积极努力,为制作出更好的游戏而奋斗。应该说,国产游戏如果质量好,一定会更符合国内玩家的口味。

在这里,我要特别感谢广大的国内玩家们,我非常喜欢他们,他们有热情,也特别支持我们,特别支持正在发展中的国产游戏业。尽管以前出现过一些不尽人意的事情,但玩家们依然一如既往,这一点令我们非常感动,因为这不单是对国产游戏软件的支持,更表现出了他们那种强烈的爱国心。有这样的玩家支持我们,国产游戏的前景将是很光明的。

编辑随笔:

其实这次采访并不是我与徐先生的第一次接触,每次他给我的感觉都是话语不多,稳稳当当,但谈起业务来却又头头是道,与我对光谱公司的感觉极为相似,也许这就是光谱资讯的企业文化吧——以小见大、以平致巧。说实话,我们不是不相信国人能够制作出惊世大作,但要一口吃成个胖子肯定是不可能的,没有足够的资金及经验的积累,国产游戏的制作永远不可能形成良性循环。据我了解,光谱资讯的销售业绩并不比国内那些所谓的大厂差,说得直白一些,这就说明小游戏一样能够挣大钱,而挣了钱就可以更好地去做游戏,这要比那些拼着劲做"大制作",最后却不是因为不受玩家认可而一败涂地就是因为资金周转不灵而半路夭折的厂商强得多吧。希望光谱资讯能够在不远的将来给我们带来几款大作,也许不会太久的。

编辑/Racer

女性话题

■文/杨耘天

"话说上个世纪末……什么？上个世纪？对呀！现在是21世纪，上个世纪是20世纪，没过糊涂吧。在20世纪最后的家游杏花村中，一位女性玩家兼读者提出了大声的抗议：'支持一下女性玩家吧！'"我看完之后，情不自禁的要举起双手，脚就算了吧。突然，恍若一声厉喝出现在耳旁："扰大！"我诚惶诚恐的赶快解除了举手的指令。男性的自尊心和一点点大男子主义爬上心头，训斥道(幕外音)："你不要听到一些圆润细语，就不自觉加没出息的耳聋、心跳、手软、骨酥，否则就地开刀问斩，明昭天下，以儆效尤。"



主角以手拄头作思索状，内心独白道："作为一名顶天立地之男儿，去写一篇女性话题，旁人不免侧目。恐我的清名不再，我的侠名不显，该如何是好。"舞台另一边，众人唱道："这小子又玩什么花花肠子，是否妄图去讨玩家姐妹们之欢心，为此不惜背叛男性阶级之立场，实属可恨，简直是 *&%%$^%$$#@！马上处以最高之惩罚，取消其性别之男。""停！"导演一摆手，说道："今天就这样，明天排演下一出，后面那场戏是什么来着……对了，是'污名'。主演明天开始休假，作者你上，台词应该没问题吧，你去替演后面的戏。"作者语："我……"话语未言，围观男子众愤愤，鸡蛋西红柿雨至。导演转身对远处大喊："剧务，快！清场。"

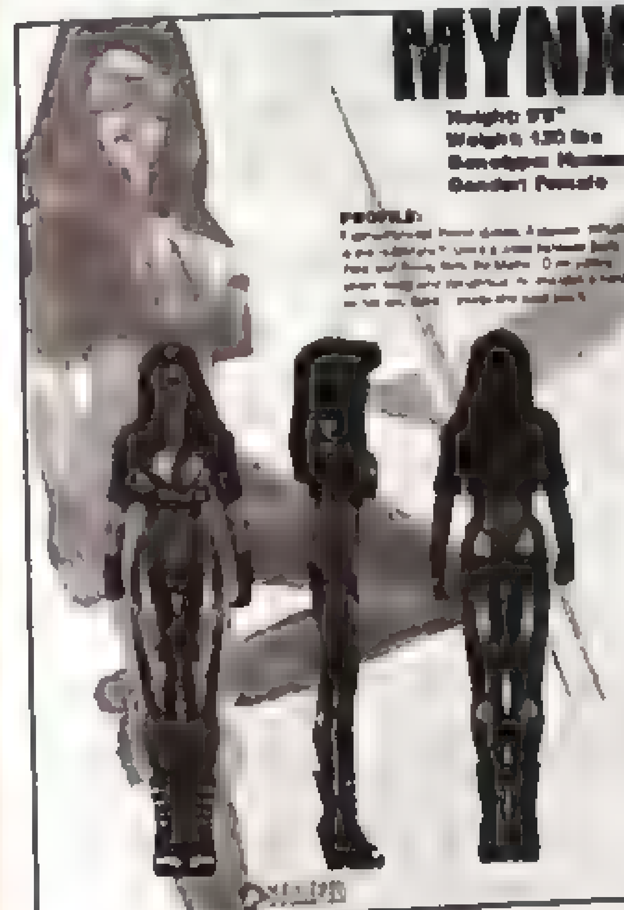
这篇文章，我实在不想严肃开头，所以写了小小的笑闹悲喜剧片段，轻松一下。不过，各位男性同胞们，千万不要把这假戏真做，用异样的眼光来看我，那样我就跳进黄河也洗不清了(最近流行飞黄，各位别把我也拉进去:))。

在新的一千年中，我们站在千年长河的历史源头，内心在思虑什么呢？是为人类明日的命运而沉思，是为网络社会的未来而遐想，还是为全新方式的游戏体验而远眺。其实，一个最最重要的话题却被人们淡忘了，那就是男性与女性的话题。这个古老又常说常新的话题，始终围绕着我们，带来数也数不清的希冀与烦恼。今天，女性玩友们纷纷抢滩上岸，其势汹汹，男性独有之电玩世界开始了塌掉半边天的工程，各相关杂志编辑部中女性也开始抢饭碗，争版面，夺专栏。男性小编们则统一了坐相和面相，嘴里一齐叫声"好"，心里难免泛起苦水，望着老编之下，男编之上的又一重天，男权思想暗地里涌动。反过来，玩家天地中依旧男重女轻，人少势微，一片彤云遮不下灿烂天。女性玩友们统一了立场和战场，嘴上一齐叫声"苦"，心里难免物稀自贵，望着电脑之下，女玩友之上的又一层云，女权思想暗地里涌动。这一番话语，不免调侃，虽有所偏颇，却也见少许真言。



在游戏玩友圈里的女性话题，其源头是来自社会和人们的习俗中；要想说得清楚一些，就要把女玩家的话题展开，说一说女性话题，回头方能更好的谈及女性玩家的地位问题。在日常的生活中，人们首先关注的不是你要干什么，从事什么职业，而是你的性别。那个人是一个男性，还是一个女性，这是常识性的第一见解。然后，才会关心你的

容貌，你的身材，你的动作，你的神态，如果还想进一步了解的话，对方自然会注视你的眼眸，看看其中蕴含的是什么？是沉郁执着，是欢快明朗，还是虚空神异。在这个看的过程中，情感的作用是首要的，这主要表现关注异性身上，是渴望亲近，还是意图疏远，一种有目的的态度暧昧地产生了。慢慢的，理智、道德、地位等种种内心的约束浮起，男性或女性便依着这样那样的规矩曲曲折折地去实现要达到的目的。凡是一个各方面基本正常的人，都会有这样的过程，只是有的人淡如止水，有的人热情似火。当然，作者本人也不能例外，我没有从脱氧核糖核酸中切除性别信息，没有用大量药物制止雄性激素发挥作用，没有形成特异性格习惯，在这一切没有也不可能发生的时候，我肯定会用标准的男性眼光去看待女性，随后再用种种标准区分出各种职业、长幼之类。写这篇文章的时候，身为男性，我会用理性关照感性，不去妄图解开女性深藏似变的内心，只是要用两性都易明晰的道理浅述这个说不清的问题。



话题既已就此切人，不如直导核心。今天，社会上所谓的女权与所谓的男权针锋相对，你有女权主义，我就有大男子主义，从家庭到社会，从学校到工作，从出生到入土，如果说世界上有一场永远没有终止的"战争"，那就是人类社会的两个性别在"较量"。这使我想起原来买的一本PCLIFE杂志，附刊赠送了一款第3波发行的名为《伊甸风暴》的游戏，内容好象是男性与女性伊甸园战争的即时战略。那个游戏我是没有兴趣的，但它巧妙的构思却别有新意，玩笑般地映射出了生活中两性间微妙的关系。这种关系要追溯到人类尚处于蒙昧的时代，话说从母系社会的崩溃开始，男性用力量与智慧建立起了由他们统治的文明世界，女性成为了性别中的弱势群体，长期遭受漠视和压迫。1879年，挪威著名戏剧家易卜生写出了剧本《玩偶之家》，这部戏剧在世界上产生了巨大的影响，因为它揭露了深刻的社会问题。然而，就连剧作家自己也没有想到的是，这部"社会问题剧"由于娜拉的出走而提出了妇女解放问题，成为了女权运动的一个标志。关于这方面的事情，我从自己硬盘中存储的许多资料信息中找到这样一篇：1913年4月3日，主张妇女参政的美国女权主义者埃米琳·潘克赫斯特，因为煽动人们破坏财政大臣的家被判刑3年。她曾于1903年创建妇女社会和政治联盟，为妇女争取选举权。潘克赫斯特以前在被拘禁期间曾试图绝食，这次又威胁要这样做。"我可能会死去。"她说。一位军界领导人说，"可能要出现各种各样的麻烦。"事实上，当时已经有一伙主张妇女参政者立即冲入曼彻斯特艺术馆，破坏了18幅画，英国害怕将会有更多国宝遭到破坏。说实话，我对那些为他人利益而无私忙碌的人大都持有崇高的敬意，女权主义者也不例外，但对于那些要破坏男权世界创造的一切，包括艺术品、历史资料等等的极端做法是无法赞同的。

今天，中国真正的女权主义者们致力于解救被拐卖妇女、家庭暴力、各种规章制度中对女性不公平条款等各方面事宜，这些人艰苦的努力是让人钦佩和赞赏的。可是，现在社会上的一些现象就不是这么回事了，"妻管严"的男子在家里或生活中失去了把握自己的主导权。这种女性用掌管家里大权来弥补社会上不公的方法令"大男子主义者"们"苦水横流"，想必许多有老婆或女朋友的男玩家对此要大呼"9494"。当然，我这样轻巧的表达也不是很妥当，因为其中种种奥妙不是我等"外人"所看得清的，而对于那些"水深火热"中的男同胞们，毕竟电子游戏与"女权分子"的重要性不可同日而语，所以这等"歪批"言论权当是外行看热闹吧。其他的情况我就不好评价了，比如原来我看过报道，某记者采访的一批外企女士一致表示外国同事都非常好，而她们觉得中国男同事们好象一个个都对女性心怀不轨，最后连中国男人都一棒子打死。我不知道要是把所知的许多相关调查数据和大量偷渡国外的女孩遭遇给她们看，她们是否还会这么想。还有一件事更加新鲜，有对夫妻为了表示男女双方公平，夫妻的姓各加一字，出生时辰加一字，给小孩起了个一共是五个字的名字。我想这个小孩怪可怜的，因为这样将来办各种手续时会有很多麻烦，比如在户籍登录时姓氏上会产生疑问，而几乎所有的电脑处理汉族姓名一栏只预留了四个字，再说这样的名字小时候是要招致天真顽皮



的同伴们笑话的，结果得到最不公平待遇的就是他了。

这下说得够多了，现在回过头来，把游戏圈内的情形与刚才所说的一比，除了被女朋友和老婆“降住”的男玩家之外，女权主义似乎没什么影响嘛。(“什么？刚才这话谁说的，站着说话不腰疼。”一苦大愁深的“气管炎”男玩家拿着板砖闻声寻来。“没有没有，我只是说似乎……”啪！咚！……)反过来，以女性观点，不少女性看到电子游戏主要是为男性设计的，就会说：“什么打打杀杀的呀，你们男人真是无聊死了。”对此，男玩友们不屑一顾，心中没准还有点得意。可是，一旦有些女玩友“入乡随俗”，把个什么《死亡之屋》、《生化危机》、《帝国时代》、《异教徒》的通通打爆，定会令不少男玩家们深表意外。到头来，不是把她们视若“稀有”，待之诚惶诚恐，就是觉得这些女子不合乎他们头脑中温柔、可爱的形象（估计这些人日剧看多了），容易把她们归入“异类”。自然，女玩友们认为遭到了“歧视”，愤愤不平，在这个标榜个性的时代，女权思想是最锋利的长剑和最坚固的盾牌，那些有很强女权主义倾向的女玩家们（此为小马酒后所说，不关我事:)）其实只要一摆出这个架势，大部分男性玩友们就会先泄一半气，有一些人还会自动投诚，对此，我深信不疑。

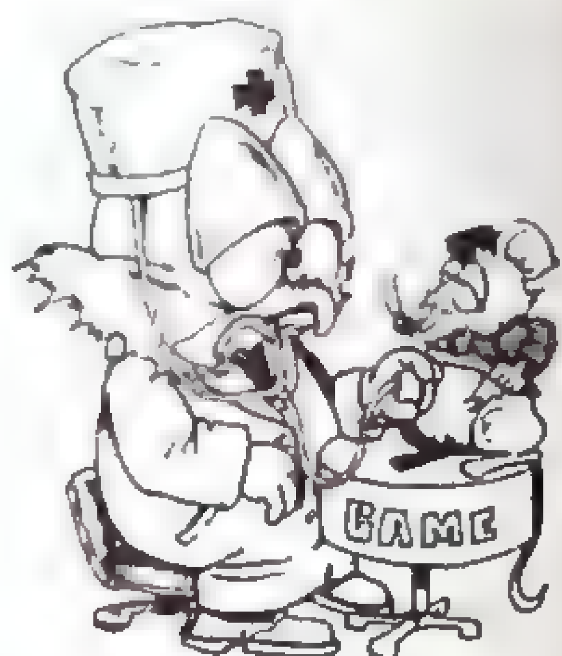
其实，这些女玩家们的遭遇也很容易理解，正象本文前面所说，人们看待陌生人时，总是先从性别开始联想，而不是别的什么。我想如果是我第一回看见时，可能也会奇怪，要不就是感到多少有些意外，随着时间的推移，我自然会见惯不怪的。这种情况只要反过来想想，就很容易弄明白了，比如说一个房间里全是女孩，她们都在进行自己喜欢的电脑游戏。这时，一个男孩走进来，参加进去。没过一会儿，远处坐着的女孩对她的女伴使个眼色，贴着对方耳朵说了几句什么，轻轻的笑出声来。这时，门外若走过其他男孩的话，就更热闹了，他会想：这小子待在那里面干吗？肯定没想什么好事。此刻，男孩坐在里面，渐渐觉察到身边异样的气氛，发现女孩们用警觉和好奇的眼光窥视着他正在做什么，就不由的心跳速率逐渐提升，脸上似乎有点儿热起来了；尤其在听到别人的议论和有针对性的笑声时，手指也不那么灵活了，目光变得游移不定，显出心神不安的样子。他越是这样，就越引人怀疑，周边的反应就越强，因此他会越发慌张，好象真的怀着什么不良企图似的，最后他只好匆匆退出游戏，走出了这间屋子。这是用反证法推演出的假设，条件是男女孩选择比较敏感的类型，都具有青春时期爱揣摩别人心思的特点。我认为此时那个男孩同样会有尴尬的感觉，这种感觉与周围人群的反应情况成正比。这样的情形是可以想象的，从中我们可以看出，问题的实质不在于它发生在男性还是女性的身上，而在于这是习惯中人们对于男女这两种不同性别约定俗成的一些顽固的认识，其中包括了男孩可以做什么，不可以做什么，女孩可以做什么，不可以做什么。当生活中的事物不断变化发展时，新生事物也要不断的增加进入这种习惯规矩之中，加之不少人对于男女在一起总是异常敏感，所以不合这种习惯逻辑的事情，就越发引人疑惑。当人们把怀疑一切的精神无限泛化时，带来的结果只能是在发现别人不循“规”蹈“矩”的时候，无法克制的产生好奇，进而引发干涉倾向，这一切都足以令新生事物裹足不前。所以，对于女玩家的困惑和烦恼，男性还是要稍稍克制一下好奇的心理，也不要把自己习惯上的认识强加于女玩家身上，这也是对女性玩友们充分尊重的一种表现。女玩家们也要努力，拉更多的女同胞进入同一战壕，只有在群体人数不再稀少的情况下，才能更好的应对这样那样无端的烦恼。

电玩方面的女性话题，除了女性玩友们本身的烦恼之外，还有游戏内容方面的。经常有一些女玩家抗议，尤其对男玩家们津津乐道在游戏中找了几个女朋友、结了几次婚表示不满，把这些言行视为不尊重女性。这使我记起另外一些事。几年前《家游》上登过一篇外国专栏作者评价劳拉(Lara)的文章，后来很快就有玩家对老外的评价表示强烈不满，在杂志上刊登一文反驳。我认为两者是从不同的角度去看的，一方把劳拉看作性感的尤物，视为超级英雄式的人物，具有美国色彩重外在的审美观点；另一方把劳拉看作具有女性美好品格的理想形象，富于东方色彩重精神的审美情趣。同样属于喜爱，表现的却是不同的审美倾向，可以看出文化上的不同带来思索上的差异。当时劳拉曾经带来的热潮，主要是由男玩家们一手制造的，女性族群的反应倒是没有那么热烈。在去年，一位女性玩家陈京曾写的一篇《3D射击男主角》给我留下了印象，满脸横肉、尖嘴猴腮……这样的男主角，我怎么没留意过呢？起码是没放在心里，未觉有碍观瞻。想想自己印象中最深的男性游戏主角形象，居然是那个钻水管、穿背带裤的大胡子马里奥大叔。有意思的是，这篇文章之后，没有哪个玩家像给当年劳拉“翻案”一样，找个帅哥、奶油小生之类的人物出来反驳，即使数量不多的女玩家也少有激奋之情，看来游戏中的男主角们真是没人疼的倒霉蛋呀。我不得不联想起有位朋友玩游戏时，只要一有女性角色出现，立马儿把男的给废了，对游戏中那些同性同种的男同胞们毫无怜香惜玉的劲头，这真是性别差异导致待遇的悬殊呀！难怪当初给《烈火文明》选“美”起名时，男主角丹呆站在一旁，连头发都直竖起来干瞪眼又没胡子可吹。由此联想开来，游戏男主角中容易给人留下印象的家伙们，不是日式典型唯美风格中女性般秀美的“小生”，就是欧化味道钢铁般硬朗的“大汉”，长得“中庸”得一概不打烙印；反过来，女性角色无论正邪善恶，大多美丽动人，所区别只是有的娇艳诱人，有的端庄明丽，有的果敢强健，有的柔弱多情。虽然这只是用我男性的立场关注的结果，但我认为部分女玩家也会接受这样的观点。在游戏的角色上，到底是男性遭“漠视”呢，还是女性受“歧视”呢？这是个饶有意味的问题，我一时也找不到答案。游戏制作者们创作男性角色时可以随意一些，多一些个人特色与风格，可女性角色就马虎不得了，要知道这也是卖点之一，需要从草稿中好好选秀一番。在游戏世界中，想塑造一个心地善良、容貌一点都不出众的女性主角真是难之又难，我认为目前的游戏很难完成这样的艺术表现。一个相貌平平，甚至被认作是不漂亮的女性主角，却能显露出赤心如金的美好品行，展现出别样的光辉，在游戏中几乎是不曾见过的。当然游戏不是艺术作品，这一点目前不必强求。不过，从这样的视点去考虑，在游戏中，男性角色的创作较之女性角色更加自由，而女性角色为了面对大量男性受众，必须要套进男性理想化的形象之中。所以，暂且得出这么一个可提出争议的结论：游戏中倒霉的角色是男性，遭受不公平待遇的角色是女性。看着这样的结论，想起女性玩友们的烦恼，我不再愿意认为女玩家们是有强烈的女权主义倾向了。如果她们真的搞女权主义的话，这样的文字就不会由我写出了，女权主义者敏感且拒绝受到伤害的心灵会促使她们行动起来，对一切可能的不公正待遇表示强烈抗议。我知道一些国家女权组织的威力，她们要是召集同情者们一起行动，让抗议的声音和信件淹没一家游戏公司是可以做到的。与社会中的许多不公正对待比起来，游戏圈内的这些小事根本引不起她们的注意，男性同胞们面对的只是一些感觉受到漠视、没有被公平对待的女性同胞。在这样的时候，她们需要的是更多的理解和支持，男玩友们还愣着干什么，用我们的行动去安慰她们，这篇文章就算是为了大家相互理解、和平共处所做的努力吧。同时，我希望女性玩友们可以让你的朋友也来看看这篇文章，让她们同样理解支持你，毕竟有时同性间的理解来得更容易一些。最后，我期待着有女性玩家同样站出来写一篇《男性话题》，对此小编们一定要擦亮眼，小心谨慎一点，不要让坏小子们冒充了女玩家，先验证一下真假:)。

在轻声慰语的安抚完女同胞之后，我转过身面对着男性同胞们，脸上露出男性可能常有的、不大可靠又热情高涨的笑容，小声的对同性战友们说道：“好了，大家都知道对待‘稀缺品种’应该采取什么态度吗？”众男道：“知道，‘稀缺品种’应该‘保护’，这样做有利于生态平衡、人类长寿、权力分配，对我们有大大的好处。”“你们男的都是骗子！”偷偷窃听到这一切，愤怒不已的女玩家们怒吼着掷过来一块蛋糕，“叭叽！”一声结结实实的扣在作者后脑上，作者赶忙扭过头来喊道：“住手！我不是比尔·盖茨，不要用蛋糕。听我解释……”“叭叽！”脑袋正面贴上了一块煎饼。

向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊



编辑/AWEI

取药处

1.《幻想水浒传》

【问】打到吉尔希斯让我们去矮人村找矮人族帮忙的情节之后，按攻略上的说法：长老会对帝国军已盗出矮人的焦魔镜设计图一事嗤之以鼻。不过长老说只要能够将矮人金库里的流水棍取回给他看，他就相信主角说的话（选择：好，我试试）。但是我与长老对话，他只说：加油啊年青人。去金库又有一个小矮人挡路，以后情节都不能发展。我的同伴为格雷米欧、克里澳、吉尔希斯与希尼亚，那个帝国女将军却不在队中。还有在来之前的山路上记录完了，用鼠标却无法走出山路，只能用键盘。这是个bug吗？请帮助解决，谢谢。

【答】廖伟兄你很聪明，一下就想到了那个女将军。不错，要想去取流水棍，队伍中应有女将军巴莉尔，可以在妖精村找到她。用键盘走山路不是bug。

（安徽合肥　郑江山）

【问】吸血鬼将军抓走了勇士族的女孩后进入吸血鬼城堡，一直向上走，在顶楼左边的画廊，鉴赏过一幅"少女的肖像"后，有个开门的声音，但却找不到另外的路了。请问如何进行吸血鬼城堡的事件？收108星时有一个翻肖像画和一个赌金币的，有没有什么获胜诀窍？

【答】没有正确的看图顺序是打不开密道的，正确的看图顺序如下：七叶树之森林，过午的女人，耕田的少女，夜之王。

赌金币只有S/L大法。翻肖像画：当你用心注视一幅画时，它会问你的感受，你可以夸奖一番（看起来秘希也还……），就会有秘道出现。

（浙江杭州　曹元）

2.《铁血联盟2》

【问】我照着攻略打了一遍，但怎么也找不到飞行员？我和B13、C13、D13的所有人都对话了（我英文能力太差），按攻略说的到B15沼泽中找小屋里的飞行员，但B15根本就没有小屋。我满地图找了一遍，连水里都游了一圈也没有，请救救我吧！亿分感谢！

【答】我来回答这个问题。其实是我的攻略没写清楚（嘿嘿，不好意思）。在B15找不到飞行员时，可以去D12碰碰运气，如果还找不到，那只好把附近所有地形为"沼泽"的地区全部走遍去找了。

（Eagle）

《铁血联盟2》中要找到飞行员，必须是双碟版，用A盘安装后用B盘DATA子目录下的文件覆盖C盘相应目录下的文件，然后进入游戏，B15就会出现小屋，SKYRIDER就在里面！

（张无忌）

3.《彩虹六号》

【问】第十二关"深奥的魔法"如何通过？我连续多次想进入报警控制台均告失败，希望各位大虾能把心得告诉我。

【答】进报警控制台要趁保安不在附近，不能让保安发现你的行动，也不能击毙保安。记住要出入关门，动作要快，用脉搏侦测器得知附近没人时，立刻进入即可。

（北京　凌之家/飞凌）

4.《神偷·暗黑计划》

【问】在第6关找到教堂后，无论如何也进不了教堂，求教

【答】没买门票，谢绝参观（开个玩笑^_^）。首先恭喜你，走出The Haunted Cathedral的前半段迷宫，辛苦啦！教堂现在你是进不去的，因为没钥匙（还是没买门票*_*）。方法是这样的：走上教堂的台阶后向右转，一直走到底左转，来到教堂的后方，在一扇高大的破窗前有一个高石台，跳上去。从破窗里望进去正好看到宝石"眼睛"，仔细倾听，"眼睛"会告诉你，找到守护者的洞穴后，点燃雕像手中的火炬，然后……你还有很长的路要走呢。进入教堂是第9关的事，要在你拿到4个守护者的神符（4块砖头）之后。现在沿原路返回到木桥，在你的左前方有另一座木桥通到守护者的洞穴。就写这些，否则就变成攻略了，接下来就靠你自己慢慢偷了啦（小心，年底到了，要严打了*_*）！

（上海　潘力）

5.《破碎虚空》

【问】在华佗药铺与余为胜交谈后进人秘密通道，在秘密通道二中我怎么也走不出去，各位大侠谁能帮我一把？

【答】西面有一踏板，向前又有一踏板可打开北面的石门，东北角的踏板可打开西北面的石门，到西北面，左面的机关门须让高典静用三弦琴弹一曲《广陵散》才能打开。如果此前没有在杂货铺买一把三弦琴的话……

（浙江杭州　曹元）

6.《战国美少女2·春风之章》

【问】日奈在阿苏山救天心师傅时怎样才能找到火山口？我找到金币后就找不到前进的路了。

【答】在阿苏山山洞内先找到以下道具：灿金发簪（第1个洞口穿出再进人第3个洞口），金色小石（第2个洞口），金币（第3个洞口）。然后从第1个洞口穿出去，进入第2个洞口，一直往左边走到头来到另一处山崖，换上忍者装，从崖壁上的石墩向上跳到顶端。向左过桥，在一指示牌处拐弯向上就到了。

（湖北武汉　吴琪）

7.《赛尔达传说》(N64)

【问】找到哥朗城市（蛤蟆）国国王后应该怎么办？怎样才能拔出爆弹花？

【答】在Goron国王门前掏出笛子吹Zelda Song，进入后面对Goron国王吹Saria Song（在Lost Wood深处向Saria习得）。对话后可得到能拔出爆弹花的道具"力量王冠"。另外，用树枝点火引燃门外大花瓶周围的几个火炬，花瓶开始转动。上第2层拔出爆弹花扔进花瓶，可炸出许多好东西。

（四川绵阳　田杰）

8.《圣剑传说Legend Of Mana》(PS)

【问】在执行"爱の出席簿"时，与全城学生对话，劝说他们第二日去上课，但为何完不成任务？如何得到"玉石の王杓"？怎样提高各地的Mana之力？

【答】这个任务一定要走遍整个城市，与所有的学生对话。对话中出现选项时，选哪个都没关系；错了可以再选，直至不出现选项为止，即表明该学生愿意去上课。要注意有一个道具屋中的学生要等其他学生都去上课后才能被说服。当所有的学生都回去上课了，委托人即会变成石像，任务结束。

前往积木町东北方的教会讲堂前与侦探对话，回答都选第2项。之后来到魔法都市的珠宝店前，回答"开いてり"进门调查没有结果，正想出门时遇见真珠姬，对话选择"何かあつたのか？"，调查右下方发出彩色光芒的箱子，经一段固定情节后得到AF"玉石の王杓"，可在地图上创造出"煌めきの都市"。

各地的Mana之力要注意观察各建筑间相互的影响。不同的建筑排在一起将使这些建筑的Mana之力等级不同，建议Save后放下建筑而后观察其Mana等级。游戏中有几个事件，必须使某个地点某种属性的精灵Mana之力达到一定等级才能引发，如将マナの剑放在ドミナ町或デュマ沙漠旁边，就能令这两处所有属性等级达到3级，对应的两个事件即可引发。

（江西南昌　刘玮，福建福州　卢宸）

9.《口袋妖怪(黄)》(GB)

【问】胸前有雷电标志的怪物怎么得到？31号机器哪里有，作用是什么？

【答】胸前有雷电标志的怪物有两只，分别是126号怪物和雷凤凰。它们都在西北的无尽发电站。无尽发电站位于得到第2个徽章的村子右上方，是隐藏地点，到那里队伍中要有会游泳的怪物。出村子一直向右上走，游一小段泳便可到达。抓雷凤凰时要用强力球才行。

31号怪物不是机器，是增加攻击力用的怪物，没有什么用处。在通一次关以后可在一个村子用火羊换到它。

（北京　凌之家/飞凌）

候诊室

1.《过山车大亨》

○我设计的过山车实验时发生了碰撞事件，之后它说这个过山车"坏了！"，我已重建了碰撞的那一段，并作了修改，为何还不见好呢？我用的是正版。

（wsong@ji-public.sd.cninfo.net）

2.《魔法门Ⅵ》

○完成Eithria& Forest女王的任务（即假间谍与假计划）之



后该如何做。攻略上说要回到自己的领土,可我回到Hormondale后没有展开情节 Why?拜尔得思(即石头城的这一块map)的冥想之地在那里?在Eathria收购了一批"狮鹫的羽毛"不知该到那里卖掉?

(wangfeng@ citiz. net)

3.《轩辕剑3》

○修道院的音乐地板怎么开?

(milord@ sina. com)

4.《幻想水浒传》

○怎样才能让鲁比加入(在半兽人村中的旅馆中)?主角等级已升至38。另外是否有这个游戏的秘技或修改工具?望不吝赐教,万分感谢!

(zhengqiang <zhqws@ 263. net>)

5.《破碎虚空》

○怎样才能让传鹰练成"溜之大吉"?

(江苏南京 张英昊)

6.《新绝代双骄》

○请问九秀山庄炼丹房中的石门怎么打开?

(顾浩 <gwin@ kali. com. cn>)

○从地灵宫出来后,无论如何也找不到地灵洞的开关,请问开关在哪?

(福建福州 小雪)

7.《异尘余生2(中文版)》

○地下掩体城(vault city)中,哪里可以找到"超级工具组"(就是蜥蜴城里的僵尸让我找的东西)。还有掩体中的几扇锁住的门如何打开?请诸位大哥伸手拉小弟一把。

(Ren Zhi - Ming)

8.《半条命》

○从一个装满感应炸弹房间的电梯下去干掉3个特种兵后,读盘时便自动退出游戏。请问是何原因(我买的是正版且刚生完级,升级前无此问题)?

9.《星际争霸:母巢之战》

○(正版)装完玩时提示我没放光盘(光盘已放入),装完盘里的补丁也每用,是何原因?

(hds_007@ sina. com)

10.《大航海时代Ⅳ》

○铁甲船和巨型桨帆并用船如何得到?怎样把捕获的敌舰编入自己的舰队?如何将装备好的撞角去掉改为船首帆?如何去掉斜帆?如何得到米哈易尔·志鲁克·勒茨(饭斯的哥哥)?其他势力的部下能否收得"

(重庆 项骏)

11.《Xenogears》(PS)

○游戏中主角和他的朋友们为了去天空城来到一个叫"巴贝尔塔"的地方,乘有轨电车要去塔顶,但是途中受敌人袭击轨道被破坏不得不从踏内部向上进发。主角们受袭击后从塔外的平台上进入塔内平台上有两个门,一个锈了开不了另一个开着。进入塔内后有两层,主角们由平台进入上层,下层还有一个,但怎么也打不开,而且没有别的出口。恳请各位高手指点,以助小弟战胜强敌。

(刘晏 <Yan. liu@ ma9. seikyou. ne. jp>)

12.《口袋妖怪(黄)》(GB)

○怎样捕获"飞天螳螂"?不论我先点击石头还是食物,它都逃跑;先点狩猎球又捕不到它,并且也马上逃跑。请GB高手指点迷津。

(北京 张兆旭)

13.《口袋妖怪(绿)》(GB)

○在棣棠村进入BOSS屋后打败了几个怪物教练却进不了门打BOSS,该怎么办?得到05号秘传机器后却不能在妖怪身上装备,请问如何处理?买不起宝兰村的自行车,在棣棠村也未得到兑换券(ひきかえけん),这样就得不到自行车了,而且我也没得到钓竿,捉不到水中的妖怪,请各位大侠救小女子一把!

(福建 小小)

14.《DDR99》

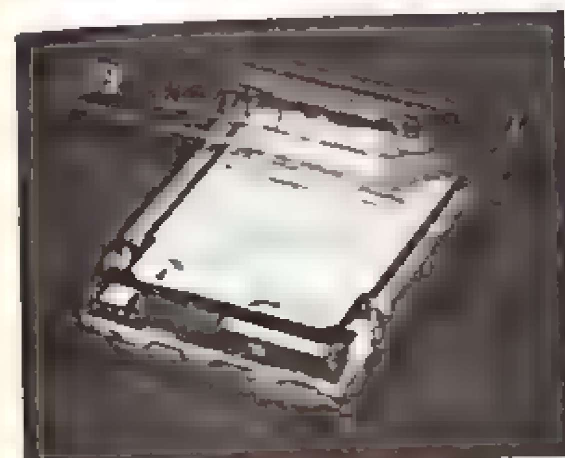
○最近买了一张跳舞毯,是3STARS CRAZY DANCE for PCII,model No. BJ8001B,附一张《DDR99》的光盘。根据说明文件安装DirectPad Pro Force Feedback Controller的驱动后,在属性\Configuration中把类型选为PSX left analog,在Button和Advance中都选Default mapping,确定退出控制面板后注册。但注册后类型又变成PSX digital。我试过不按确定退出,直接注册,类型倒是没变,但跳舞毯的上下左右对应Configuration校正键的3、2、1、4或13、14、15、16,我问过店方,说是要对应1、2、3、4才有用。现在这个跳舞毯踩上去灯都亮,就是DDR99不能跳,只能先当地毯用!虾兄们救我!

(上海 潘力)

希捷"酷鱼"IDE硬盘

■文/Bear

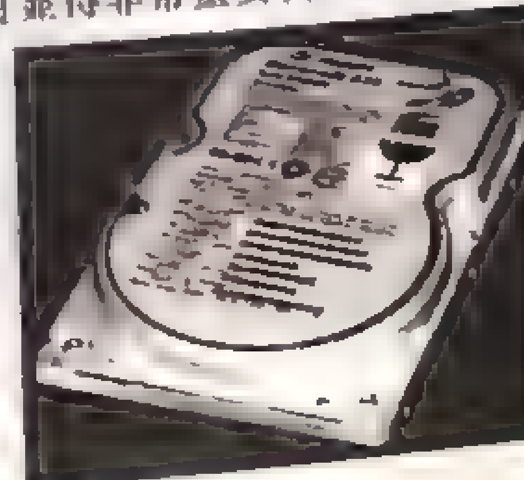
名称:	Seagate Barracuda ATA ST328040A	编辑选择奖
性质:	IDE接口28.5GB硬盘	CHANCE CHOICE
厂商:	希捷国际科技公司 电话:010-68412211-562	
特色:	象海底的暗流,快速,安静	
不足:	512KB的缓存较小	
售价:	人民币2150元	



酷鱼系列是著名硬盘厂商希捷公司在高端SCSI领域的拳头产品,不过这次拿到的试用样品是该公司最新面向大众市场推出的IDE接口硬盘。有不少朋友以为IDE的酷鱼一定在技术上和SCSI的同名系列有什么关系,不过在向希捷的工程师咨询后我得知,现在正热卖的IDE酷鱼仅仅是名字和SCSI系列相同而已,在本质上并无任何关系。在经过了近一个月的试用后,希捷的IDE酷鱼给我留下了非常好的印象,在开始下面的评论前,先向您简单介绍一下这块硬盘的情况。

我拿到的是该IDE系列容量最大的一款——28.5GB(型号为ST328040A),转速为7200rpm,内建512KB的缓存,硬盘内有4张容量为7.1GB的盘片(这也使得在同系列产品中,这款硬盘的寻道时间最短)。IDE酷鱼符合第3代的ATA标准,外部传输速率可以达到66MB/S,内部可以到323MB/S。

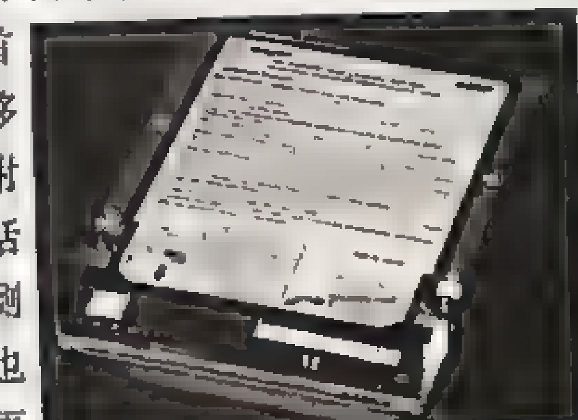
在试用过程中,酷鱼的寻道时间短得令人吃惊,一般在7.6毫秒,最短的一次测试达到了7.5毫秒(当然这样的差距在实际应用中是没有意义的,但它体现出产品性能的优异)。现在常见的硬盘,这一数值多为7.9~8.4毫秒。在编辑部的Althon 600MHz配微星6167的系统上对该硬盘进行了测试,高端应用方面酷鱼表现出众、无可挑剔;但在商业应用中则并不特别突出,我想这可以归咎于酷鱼的512KB缓存容量不够大。这里有两个问题要提请广大《家游》的读者注意:一是硬盘的缓存容量,在读写的文件数量众多而字节不大时显得非常重要,但这样的应用在游戏中并不多见,所以512KB缓存的酷鱼在游戏中的表现并不受此影响;二是希捷的工程师明确地告诉我,酷鱼的下代产品将会采用2MB的缓存,所以如果您真的很有耐心,多等些时日也无妨。



在对硬件和数据的保护方面,希捷酷鱼是我见过的硬盘中下工夫最多的产品。硬件方面,每一块酷鱼在运输过程中都不再采用传统的防静电塑料袋,而是用希捷独有的SeaShell抗冲击塑料盒,希捷的工程师将其称之为"外置防护盾";另外,在硬盘两面的PCB上,酷鱼也覆盖了SeaShield外壳,所以您在酷鱼硬盘上看不到任何外露的芯片、电容等等。

软件数据的保护方面,酷鱼在硬盘内部采用了一种名为Snubbers的技术,通过气流的推动来防止碟片和磁头不必要的接触,以此保护数据;酷鱼可以抵抗高达300G的冲击力——您可以理解为将硬盘直立,然后推倒它,其冲击力就是300G左右——更使我满意的是这里的300G指无论您从哪个方向施加,酷鱼都可以抵抗。

硬盘的安装和使用非常简单,我没有在分区上出现任何问题,当然仍然建议您首先确保主板的BIOS足够新。希捷酷鱼在售卖时会附带有驱动光盘或软盘,包括对酷鱼进行分区、优化和测试所需要的全部工具,您也可以直接从网站上下载。更有趣的是,希捷的工程师告诉我,他们有计划向顾客赠送正确使用硬盘的录象带——听起来挺有意思,或许硬盘也需要健美、健身?!



除了上面谈到的这些,我想作为一款7200rpm的ATA66硬盘,您一定还关心两件事:噪声和发热量。对于前者,我可以告诉您,希捷酷鱼是我用过的所有7200rpm硬盘中最安静的——至少感觉上如此,因为我没有用分贝仪进行测试。至于发热量,可以这样说:比希捷前代7200rpm的大灰熊有明显进步,但仍然很热——所以希捷的工程师一再提醒大家:在使用时务必安装在机箱内、并用至少4颗螺丝固定好,以便在确保稳定的前提下尽可能利用机箱散热。

我准备在春节前升级自己的电脑,在硬盘方面,现在如果要我做出选择,我会毫不犹豫的购买一块希捷酷鱼硬盘。

创新 WebCam Go

——兼有数码相机功能的摄像头

■文／Nowhere

名称：	Creative Video Blaster WebCam Go
性质：	兼有数码相机功能的摄像头
厂商：	创新未来科技 010－62510018－310
特色：	携带方便，动态视频质量不错
不足：	静态图片拍摄质量有待提高
售价：	人民币 1500 元

互联网的普及和带宽的提高使摄像头此类原用于专业用途的产品逐渐步入寻常人家。在网民人数达到千万级的美国，用摄像头通过 IPhone 打可视电话是很平常的事当然在国内这是很困难的事。只能提供"龟速"的带宽，连正常的网页浏览都很吃力，更别说视频的传输了。因此，摄像头在国内难以普及当属很正常的情况。但是，如果摄像头不仅仅是摄像头呢？例如，为摄像头加上数码相机的功能，您又觉得如何呢？创新公司最新推出的 WebCam Go 就正是一款综合了数码相机功能的新概念摄像头。

摄像头大多很小巧，带到哪儿都很方便，似乎并不需要特别标榜"便携"。但是普通的摄像头无论被带到哪里，它都只能跟电脑连在一起才能工作，从这个意义上说，它又特别的不"便携"。WebCam Go 的最大突破，便是可以脱离电脑，自行记录和存储。所以无怪乎创新要标榜其 WebCam Go 为"便携式"摄像头了

从外型上看，WebCam Go 流线型机身，厚实的底座以及头部正中的"大眼睛"都与大多数普通摄像头类似。但取景框、快门和背部圆型液晶屏却是 WebCam Go 所独有的。和大多数普通摄像头使用的 CCD 录像传感器不同，WebCam Go 使用 CMOS 录像传感器技术。与 CCD 相比，CMOS 优势在于光照条件下的色彩还原和光暗过渡，但在细节表现上稍弱。WebCam Go 内置 4MB 闪存，用于独立工作时储存照片和视频。

作为摄像头使用时，WebCam Go 提供了从 160×120 像素到 640×480 像素共 4 种分辨率，在 320×240 像素分辨率时，可获得 30 帧／秒的满帧视频图像；以 640×480 像素摄影时，速度将下降至 15 帧／秒。作为数码相机使用并同 PC 相连时，可使用 160×120、176×144、320×240、352×288 和 640×480（单位：像素）分辨率拍摄静止图像。脱离 PC 独立工作时，可以 320×240 和 640×480 像素两种模式并以单张、多帧、延时和多帧延时曝光 4 种模式工作。并且无论何时，WebCam Go 均工作在 32 位真彩色模式下。

WebCam Go 的镜头具有变焦功能。拍摄距离从 6 英尺到无限远。但 WebCam Go 没有自动对焦功能，每次拍摄前需估算大致距离并预先将焦距调至合适位置。

WebCam Go 采用新近流行的 USB 接口与 PC 连接。安装非常方便，第 1 次使用时只需简单地将 WebCam Go 通过附带的 6 英尺长连接线插入电脑的 USB 接口，Win98 便能立刻认出新设备并安装驱动，安装过程中无需重启电脑，再次连接时也无需重新安装驱动。由于 USB 协议支持热插拔，因此你大可在 Win98 运行时将 WebCam Go 拔下出外拍摄，回来后即行下载，而不用担心对系统造成任何影响

实际使用来看，WebCam Go 的表现令人满意。在 320×240 像素分辨率下，调校好焦距后，图像基本清晰。由于具有自动白平衡功能，即使在荧光灯下使用，色染现象也比较轻微（大多数摄像头在此条件下整体色调会偏向蓝紫色）。WebCam Go 画面明亮，色彩艳丽，调至 640×480 像素分辨率后，画面精细度有所加强，但与 320×240 像素相比并非一倍的关系，而此时速度由 31 帧下降至 12～14 帧。可见 WebCam Go 在图像精细度方面尚须努力。大概这与 CMOS 录像传感器在解析力方面的不足有关。拍摄静态图像也可看出，即使在 640×480 像素分辨率下，图像颗粒仍然较严重，将图像缩小至 240×180 像素才显得比较细腻。以上结论是当 WebCam Go 工作于缺省的 WDM 模式下得出的。实际上 WebCam Go 还提供了 VFW 模式，在该模式下图像精细度得到增强，画面和色彩也很出色，但此时速度会受到影响（即使在 160×120 像素的最低分辨率时，



画面也未达到 24～26 帧／秒）。

独立工作时，WebCam Go 使用两节 AAA(7 号)电池。可以拍摄 300 张 320×240 或 90 张 640×480 像素照片，这个小家伙还是蛮省电的。前面说过，它在独立工作时共有 4 种模式，它们都是怎样的呢？

■ 单张：很好理解，拍摄单张照片而已。

■ 多帧：简单来说就是录像，它会在大约 5 秒内连续拍摄 10 张画面，最后可用 AVI 格式导出。

■ 延时：按下快门后，WebCam Go 会在约 10 秒后开始拍摄。较为适合自拍。

■ 延时多帧：以延时方式拍摄动态画面。最适合的事情是拍摄自己的动作。

虽然 WebCam Go 在独立工作时有 4 种模式之多，但笔者发现，使用 WebCam Go 拍摄的单张画面效果并不出色。首先是画面亮度不足（即使在阳光普照的天气下也是如此），颗粒感较严重，层次和景深都不足。同样也需将图像缩小到至 240×180 像素方才有可接受的效果。此外，由于没有自动对焦功能，画面容易模糊。让人欣慰的是，WebCam Go 在室内拍摄的效果尚可。WebCam Go 作为数码相机使用还远远达不到其他数码相机的拍摄效果，只能用于室内强光照射下的拍摄，最后所得的照片也只能用于网上低分辨率输出。



尽管 WebCam Go 的数码相机功能未达到我们的期望，但同样是在独立工作时，其多帧录像模式效果却颇值称道。使用 320×240 像素分辨率时拍摄效果完全可与其作为 PC 摄像头时的效果媲美。画面、亮度、层次感都较为出色，尤其是亮度，比单张模式提升了整整一个档次。唯一不足的是因为多帧模式在约 5 秒内拍摄 10 张画面，0.5 秒／帧的拍摄间隔使画面有明显跳动感。考虑到 WebCam Go 仅仅 4MB 闪存，能达到这样的效果已经很不错了。

对于摄像头此类非独立性产品来说，没有相应的应用软件，它们本身几乎就没有什么价值了。WebCam Go 附送众多精彩软件，下面就让我们来一一检阅。

■ WebCam Go Control：硬件设备的控制软件，WebCam Go 大部份设置均由这个软件实现。WebCam Go 独立工作时拍摄的图片和视频片段也由 WebCam Go Control 下载。该软件外观豪华、功能完善，值得一提的是它所见即所得的调节方式（在进行拍摄效果调节时还有一个小窗口实时显示调节效果），完全可使入门者很快掌握最佳拍摄效果。但 WebCam Go Control 的稳定性似乎并不太好，在 Athlon 的电脑上会造成死机。

■ WebCam Monitor：利用它，WebCam Go 还可作为监视或广播设备使用。WebCam Monitor 是一个具有动作传感功能的软件，当任何人或事物接近 PC 机时，WebCam Monitor 将使用高级动作检测技术，按照用户事先指定的方式执行相应动作。WebCam Monitor 有 3 种动作方式：第 1 种，发出指定的声音；第 2 种，通过 E－Mail 将现场变化传输至指定的地点；第 3 种，通过 Web 动态反映现场情况。鉴于国内网速不佳，实现第 3 种应用尚不现实，第 1 种和第 2 种应用不难做到，不过即使是第 3 种应用，在局域网上利用 TCP/IP 协议进行现场监视也很容易就能做到。假若 WebMonitor 能出一个服务器版本，同时监视多个摄像头的话，取代某些低端商业监视方案也不是很难的事。

■ MediaRing Talk '99：通过 Internet 拨打可视电话的软件。如果你的带宽足够，并且通话对象也使用相同软件不妨一试。值得一提的是，MediaRing Talk 具有出色的语音通话质量，并具集成文本聊天和语音信息功能。

■ Microsoft NetMeeting 3.01：微软出品，用于召开网络会议的软件（在典型安装 Win98 时已经附带）。在局域网上很容易实现。

■ Polaroid PhotoMAX by ArcSoft：用于图像处理和照片润饰的软件。可以比较容易地实现一些特殊效果。不过如果你想使图像看起来更专业一些，使用 PhotoShop 将更为理想。

作为摄像头产品，WebCam Go 在各方面表现比较出色。图像质量和速度都很让人满意。尤其是鲜艳的色彩表现力给我留下了深刻的印象。但是作为新类型摄像头产品，WebCam Go 在概念上的突破要大于其实际效果。由于成本原因，其数码相机功能差强人意。单张拍摄的图像仅适合网页插图使用，缺乏自动对焦功能使获得满意的照片较为困难。

尽管如此，WebCam Go 仍然是具有强烈"创新"意识的产品。它突破普通摄像头单一功能的限制，融合数码相机功能给这一类产品造就了想像丰富的前景。联系到 WebCam Go 针对网络发烧友的市场定位和它 1500 元的性价比，相信有很多个人网站的站长们会对它产生浓厚兴趣。也许 WebCam Go 并非一个完美无缺的产品，但它带来的全新应用方式仍然让笔者激赏。有理由认为，创新会为 WebCam Go 的继任者装上自动对焦装置和更高质素的录像传感器。也许那一天，WebCam Go 真能取代低端数码相机，使普通人随时随地获取图像和视频成为现实！

犀利的“瑞士军刀”

——Matrox Marvel G400－TV

文/Windbell

名称：	Matrox Marvel G400－TV
性质：	全能视频卡
厂商：	中科多媒体 010－62628242 或免费电话 800－8100938
特色	强大、全面的视频编辑功能，完全满足个人用户的需求
不足：	TV 调谐有待改进，价格令人咋舌
售价：	人民币 3800 元

相信大家对瑞士军刀都很熟悉，它以丰富的功能和优异的性能而著称于世。Matrox 的 Marvel G400－TV 就象瑞士军刀一样，是一款多功能显示卡。



(Marvel G400 的全套组件)

说到 Marvel G400－TV 就不能不谈到它的前几代产品。1996 年，在广播级视频领域中有着丰富经验的 Matrox 公司牛刀小试，发布了针对家用视频采集编辑的第一款多媒体附加卡组合——Rainbow Runner Studio 和 Rainbow Runner TV。这款组合凭借优异的视频性能在世界上获得多项大奖，占据当时个人电脑家用视频产品中的首选位置。多媒体附加功能于是成为其对显卡产品促销中的标榜口号，而且效果颇佳。尝到甜头的 Matrox 便不断将此视频功能附加于其后生产的一系列 MGA 产品中，并进一步把 Rainbow Runner 的各项功能统统整合到 MGA 显卡之上。这样，一把“瑞士军刀”终于成形，就是大家熟悉的 Marvel G200。现在 Marvel G400 是 Marvel 系列的第 2 代产品。

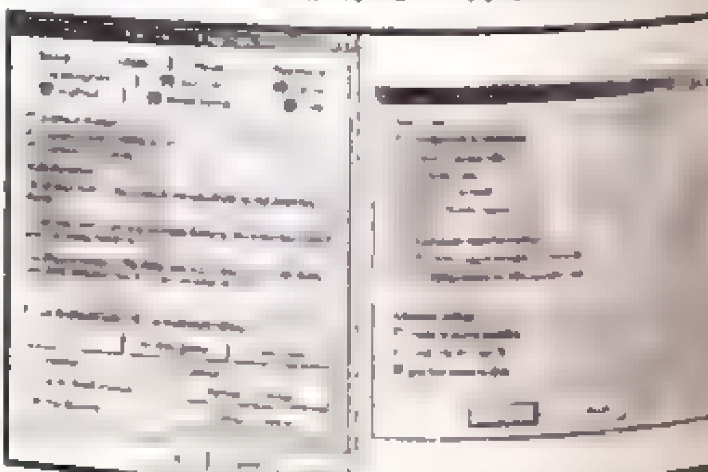
Marvel G400 按视频信号格式分为两种版本，一版是针对北美和日本市场推出的无电视调谐功能的 NTSC 制式 Marvel G400，另一版是针对欧洲和东南亚市场推出的带有电视调谐功能的 PAL/SECAM 制式 Marvel G400－TV。PAL/SECAM 制版本在视频输出的时能选择 PAL 或 SECAM 制式信号，而对视频输入则兼容 PAL/SECAM 和 NTSC 制式，说起来也算是“准双制式”版吧。笔者有幸拿到 PAL 制版的 Marvel G400－TV(以下简称 MG400)，下面便来谈谈一些使用中的感受。

顾名思义，MG400 在根本上源于 G400，板载 G400 芯片和 16MB 显存。G400 是 Matrox 现在最强劲的显示芯片，秉承 MGA 系列一贯的质量，G400 在 2D 上的表现依然超凡脱俗。无论是从显示速度还是显示效果看，它都将对手抛在身后。MGA 系列产品一向受到 2D 图形用户的偏爱，依靠的就是在高分辨率高发色数下超快的显示速度和对图像或文本细腻传神的显示质量。G400 不负众望，在 2D 性能上依然技压群雄。卓越的 2D 性能也为它的视频功能提供了良好的保证。并且它的视频回放性能相当出众，无论是色彩还是层次感方面，都决不输于硬件解压效果。唯一可惜的是，对 MPEG－Ⅱ文件播放，G400 没有硬件支持动态补偿和 iDCT，所以只能在 PⅡ300MHz 以上的系统中才能充分发挥它的效果。

G400 芯片在 3D 性能也比上代有了质的飞跃。MGA 系列产品虽然一直称霸 2D 市场，但是面对日益壮大的 3D 领域，尤其是 3D 游戏，却总是给人力不从心的感觉。此番 Matrox 借助 G400 终于和其它对手站到了同一起跑线上，而且借助环境凹凸映射（Enviromental Bump Mapping）和 VCQ² 这两项功能，在 3D 游戏显示质量上也有所胜出。看来 Matrox 在 3D 游戏面前的尴尬处境终于结束，完全有能力与 3dfx 和 nVIDIA 相抗衡。关于 G400 就简单介绍到这里，相信大家通过各种途径已经对它比较熟悉，所以笔者这里不多费口舌，还是着重看一看 MG400 视频性能，我想这才是大家最关心的

MG400 配有一块 ZORAN 公司生产的 ZR36060 芯片。ZORAN 公司是专业视频芯片制造商，ZR36060 是它的产品中的最高型号。这款芯片性能卓越，被很多家专业视频设备生产商用来制造视频采集编辑卡，比如 MIRO 公司用其生产的著名的 DC 系列产品。所以 Matrox 同样也看中了它的视频性能。那么，这个芯片到底有什么功能呢？

ZR36060 是一款 MJPEG 采集压缩卡。MJPEG 不同于 MPEG，是在专业视频领域中广为应用的一种视频格式。MJPEG 即 Motion JPEG，意思是动态 JPEG。对于 JPEG，相信大家都清楚，它是静止图像的一种格式。Motion JPEG 就是将连续的画面以每秒 30 帧（NTSC 制）或每秒 25 帧（PAL 制）存储为 JPEG 格式的一幅幅静止图像。而 MPEG 是以 I 帧、P 帧和 B 帧的形式储存：I 帧是关键帧，即一幅完整的图像；而 B 帧和 P 帧是关联帧，它们并不是完整的图像，而是只记录 I 帧图像中画面运动的方式。这样 I 帧和 B 帧、P 帧顺序组合在一起，就形成了连续的画面。

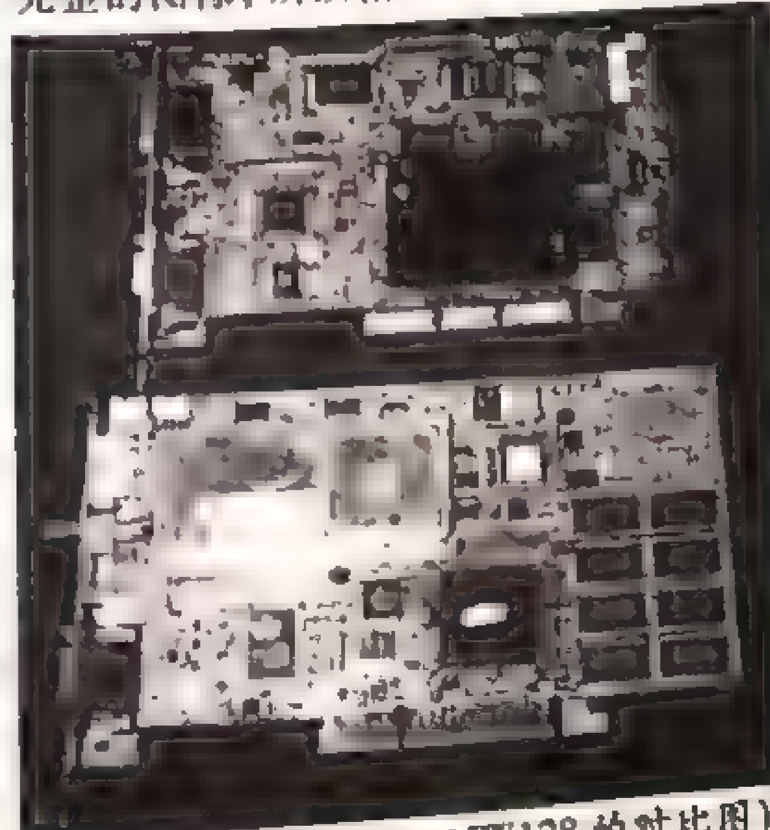

(Dual Head 功能的设置)



(Marvel G400 附送的视频编辑软件(Avid Cinema))

既然如此，那么 MJPEG 和 MPEG 那种格式更好呢？这个问题不好回答，因为二者的应用范围不同。MJPEG 是由一幅幅单独的 JPEG 图像组成，所以非常容易进行编辑。对其中一帧或者多帧图像做效果处理很方便，而且对连续图像中每一帧都可以非常精确地定位。由于 JPEG 图像可以调整压缩比来控制图像质量，所以 MJPEG 也可以通过调整压缩比来决定采集压缩的视频质量。原视频和压缩后的比率越小，失真也越少，压缩质量也越高，而储存的文件容量也就越大。反之，压缩比越大，质量越差，文件也就越小。由于在压缩和编辑中的可控性非常好，MJPEG 成为专业视频应用，尤其是视频编辑中的理想选择格式。

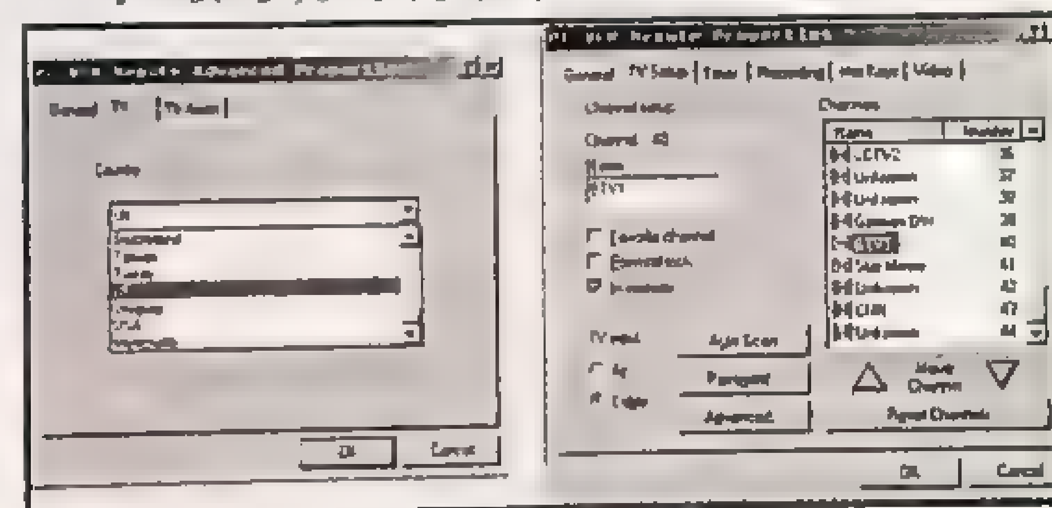
MPEG 格式则因为无法对 B 帧和 P 帧准确定位，而没有办法实现准确编辑，所以在专业视频采集编辑中无用武之地。但是 MPEG 胜在极高的压缩比，B 帧和 P 帧的应用节省了大量空间，使压缩后文件非常小，很适合视频产品的保存和发布，于是得到影视出版领域的青睐。MJPEG 中每一帧都是一个完整的图像，所以相对于 MPEG 来说体积要大几倍，以现有的存储设备来看，还无法象 MPEG 那样方便地储存和携带长时间影像（总不能一个电影要 8、9 张盘吧）。两种视频格式孰优孰劣不好说，选择哪种要根据各人的用途而定。


(Marvel G400 和 ATI AIW128 的对比图)

由于是纯硬件编码/解码，所以 MG400 对 CPU 的要求并不高，P166 以上就完全可以做到在最高分辨率下不丢帧全速压缩（MG400 有 AGP 和 PCI 两个版本），这对仍在使用低端电脑系统的用户来说无疑是个福音。

MG400 的 Video Tools 操控界面是一个遥控板形状的 PC－VCR。它控制所有的视频功能，包括文件、电视和摄像机等外围设备的输入控制。上部是选择按钮，可选择输入设备、频道、文件和音量等；中间是状态显示屏和设置按钮；下方是视频控制按钮。整体操作起来直观、容易。

MG400 的视频压缩分辨率分为 PAL/SECAM 制式的 176×144、352×288、352×576 和 704×576(单位：像素)，NTSC 制式的 176×120、352×240、352×480 和 704×480（单位：像素）。其中每档又分为全速(PAL/SECAM：25 帧/秒、NTSC：30 帧/秒）和半速（PAL/SECAM：12 帧/秒、NTSC：15 帧/秒）。每个分辨率设置下都可调压缩比，最小压缩比是 176×144/176×120 像素下的 2.1：1，最大压缩比是 704×576/704×480 像素下的 16.5：1。分辨率、压缩比和帧速度这 3 项调节在视频采集压缩中给用户以最大限度来控制文件的大小和质量。


(TV 调谐设置)

除了以上 3 项调节外，MG400 对视频效果有 4 项调节：Bright(亮度)、Contrast(对比度)、Hue(色调）和 Saturation(饱和度）。这 4 项调节功能在视频的播放和采集中都起作用，用来控制画面效果。

另外 MG400 还有其它一些调整功能。比如画面格式固定在 4：3 还是 16：9，或者以视频源格式为准；对音频的采集可以选择无音频、低音质、TV 音质和 CD 音质 4 项；视频采集压缩中可以对 MIDI、CD、Line 和 Mic 音源进行调整控制，也可调节音源的左右声道声音量。

在使用过程中，笔者认为在最高分辨率和最小压缩比下的效果非常好，同源视频比起来质量损失很小，完全可以接受。但是这个设置下对硬盘空间的要求也就很高，每秒 3.1MB 的视频流量使 2GB 的硬盘只能储存 10 分钟多一点的图像。看来想要在最高质量下存储长时间的影像，海量硬盘是必不可缺了。笔者认为如果不仅仅局限玩一玩，而真想

用它做点事情的话，没有 20GB 的硬盘会很捉襟见肘

鉴于 ATI 的 All－In－Wonder 128 在采集压缩时的影音不同步问题，笔者特意对 MG400 也做了一系列测试，包括在各种分辨率、各种压缩比、各种音频质量和两种帧速度下进行的短时间（5 分钟以内）和长时间（15 分钟到 30 分钟）的采集压缩，结果令人满意：没有一次有影音不同步的现象！虽然 MJPEG 压缩相对 MPEG 压缩时出现影音不同步现象的几率要少，但是也不得不佩服 Matrox 在驱动上所花的功夫，它经受住了我几十次的考验！


（操控软件 PC－VCR 的界面）

MG400 的视频输入和输出都有 S－Video 和 Composite－Video（复合视频）两种，另外也有电视天线或有线电视输入。说到视频输入和输出，就不能不谈一下它的视频外接盒。这个流线形设计的深蓝色外接盒看上去很漂亮。它的前端是视音频输入口，后端是视／音频输出口和 TV 信号输入口，这样，所有的接口全都做在盒子上，非常便于平时接线的插拔。盒子的底部还贴有接线说明的图解，以便连接设备时参考。盒子后端有一个接口连接一条被称为 Marvel Cable 的很粗的接线，主线接卡的第 2 个输出口，两根 Line－in 和 Line－out 音频线分别接到声卡的 Line－out 和 Line－in 接口，以便对音频进行输入和监听．

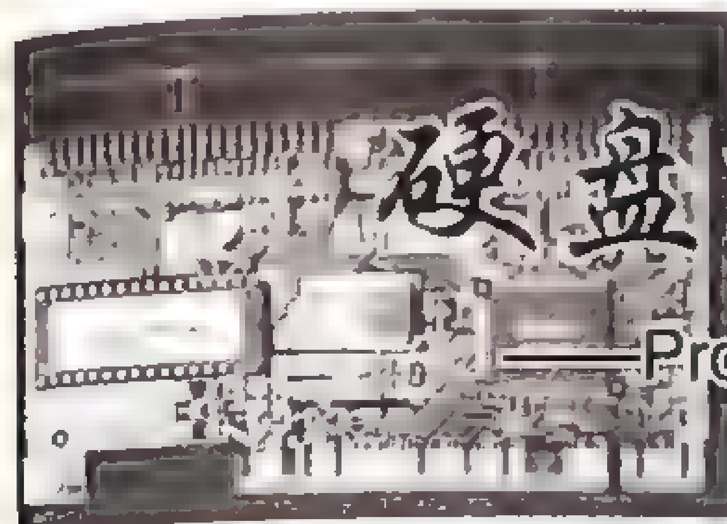
MG400 带有 Dual Head（DH 双头）功能，可以在主显示器外再接一部显示设备，比如显示器或电视。一般来说，因为要观察视频制作完成后的效果，所以第 2 个显示设备最好配大屏幕电视比较好。也可以通过连接录像机把编辑制作好的视频图像回录到录像带里保存。相对于把文件刻在 CDR 里，回录到录像带也是一个非常实用和方便的保存办法，而且 MG400 回录效果很不错，色彩和清晰度都还原不错。MG400 也在附带软件包中配有 LSX－Mpeg Encoder ME——它是 Ligos 公司为 MG400 特制的普及版 MPEG－Ⅰ和 MPEG－Ⅱ压缩软件，用户可以用它将 MJPEG 格式的 AVI 文件压缩成 MPEG－Ⅰ/Ⅱ格式，以节省存储空间。这款压缩软件的效果相当不错，MPEG－Ⅰ格式压缩效果同普通 MPEG 压缩卡效果不相上下。MPEG－Ⅱ格式的压缩同 AIW128 相比在效果上也无甚区别。只不过这样的软压缩比较费时间，无法达到实时。在笔者 Celeron 466MHz/64MB 内存的电脑上，1 分钟 AVI 文件要 2 分多钟才能压缩成 MPEG 文件，压缩 MPEG－Ⅱ的时间更长。所以建议如果想压缩较长时间的 MJPEG 文件，最好选在晚上睡觉之前，因为一觉醒来，也许你会看到电脑仍在努力进行最后的工作．

MG400 的软件包中附送一个视频编辑软件，就是大名鼎鼎的《Avid Cinema》。这个软件虽然没有《Media Studio》和《Adobe Premiere》那样专业，但是功能也相当丰富，而且最大的优势就是简单易用，非常适合于对视频编辑不甚了了的新手。如果用户不满足于《Avid Cinema》的功能，也完全可以使用其它专业软件。MG400 对《Media Studio》和《Premiere》都做了单独优化，并在软件包中带有对二者的优化驱动程序，以保证 MG400 在这两款专业视频编辑软件中使用的稳定性和效果．

除了动态视频采集，MG400 也同样提供静态画面采集功能，以 JPEG 或 BMP 格式储存。它还有 3 个很有特色的选项：一是 JPEG 图像质量从[Worse]到[Better]可根据需要做 4 级调节；二是静止画面的高质量抓拍（High－Quality Snapshot for Stil Video），它实际上是对静止画面进行多次曝光以得到更高质量的图像效果（笔者建议不要对运动图像做此效果，尤其是高速运动图像，否则会出现重影）；三是从原画面的 100% 到 400% 调节抓拍图像的大小。这 3 个选项设置很周到，用户很容易控制调节抓拍画面的效果。

说到这里，细心的读者肯定会问：说了这么多怎么还不介绍 MG400 的 TV 调谐功能？说起来这是 MG400 给笔者留下的最大的遗憾：它还不支持中国制式的天线和有线信号！虽然 MG400 的 TV 功能做得也非常细致周到，功能强大，但是在它长长的地区列表中，有香港、台湾，却找不到中国大陆制式的影子。笔者抱着仅存的一点点希望试遍了所有 PAL 制式电视信号国家的设置，希望能找到一个可用的办法，但仍然失败了。尽管调出了几个频道，但是真正可看的只有一个，还是德国电视台。国内可搜索到有限的几个频道，但在图像，色彩和声音上都存非常严重问题。最后笔者只好放弃了。看来同前几代产品一样，Matrox 仍然未对中国大陆地区电视信号做优化．

总体上讲，MG400 确实是一款性能出众的多功能显示卡。它出色的 2D 和 3D 显示，优秀的视频回放性能，强大的视频采集编辑功能，以及独树一帜的 Dual Head 功能，精美的 TV 输出效果等，都使它无愧于“瑞士军刀”这样的比喻。即使是它现在的 TV 调谐功能对我们来说还不尽人意，但是随着驱动的不断完善和对中国市场的重视，这个问题终究会得到解决。到那时候，MG400 将会真的所向无敌。



硬盘加速专家

——Promise IDE Raid 卡

■文／恒宜

名称：	Promise IDE Raid
性质：	IDE 接口硬盘控制卡
厂商：	Promise 公司，010－68723941
特色：	厂商供稿，未经编辑部实际试用，N/A
不足：	厂商供稿，未经编辑部实际试用，N/A
售价：	人民币 1400 元

计算机技术的发展日新月异，CPU 达到 133MHz 外频只是一个时间问题，在 CPU 速度提高的时候，存储系统已经成为新的系统瓶颈。我们现在的硬盘大部分是 UDMA33 模式的，最近上升到 UDMA66。如果你熟悉硬盘机理，就会明白硬盘的瓶颈不在其外部传输速率上，而是内部传输速率，那么如何提高硬盘总体速度呢？

熟悉 SCSI 设备的朋友应该不会忘记服务器是如何提高 SCSI 硬盘速度的吧。对，就是 Raid。SCSI 硬盘最高也就 10000 转／分，而且外部速度最高 80MB/S，但如果使用了 Raid 功能的 SCSI 硬盘阵列，速度会提高近一倍，这就是 Raid 的作用。那么 IDE 硬盘也有这样得 Raid 卡吗？这就是我们下面要介绍的 IDE Raid 卡。在介绍开始之前，先来看看什么是 Raid。

[Raid 的种类]

1987 年，由美国柏克莱大学教授们提出，并由 IBM 领导的技术人员发表了一篇名为《A Case for Redundant Arrays of Inexpensive Disks》的文章，他们造就了一个新的单词——Raid，而且同时定义了 5 种 Raid 代号（Raid Level）。其中最主要的几种是：

Raid Level 0：它是两个相同的硬盘组成一个磁盘阵列，共同分担工作，从外表看是一个硬盘，但容量是两个硬盘总和，读写资料时由两个硬盘分别同时完成，这样硬盘的速度会大大加快

Raid Level 1：也很简单，就是 Mirror（镜象）功能，也就是一个做主硬盘，一个做备份硬盘（实时备份）。这样，读速度会有提高，写速度没有太大差别，但安全性大大提高。

Raid Level 0＋1：这是一种 Dual Level Raid，也有人称之为 Raid Level 10，它是“零加一”，即两组按一定分割区域，连贯成不同的两块大容量阵列硬盘，互相为“镜像”。在每次写入数据时，磁盘阵列控制器会将数据同时写入两组“大容量阵列硬盘组”内。同 Raid Level 1 一样，虽然硬盘使用率只有 50%，但却具有最高效率的划分方式。不过它需要 4 个一样的硬盘，所以说真正的“安全性”加上“速度”要建立在高成本上的。

建立在主板和硬盘之间，实现 Raid 功能的插卡就叫 Raid 卡，现在能接 IDE 硬盘的 Raid 只有 Promise 公司的 Raid 卡，从理论上看插卡的效率是较佳的，且可提供网络基础的管理工具。因为只有这种结构阵列，是直接面对主机存取通道总线，不受限于系统存取介面（如 SCSI、SSA、FC－AL）。

[Promise IDE Raid 卡的优点]

一、当硬盘发生故障时，不必担心电脑无法运行而造成重大损失。

二、使用 Promise IDE Raid 卡可免于等待维修之苦，且可继续操作。

三、短小精悍。一个小小的插卡，占用一个 PCI 槽，即插即用，最多可以接 4 个硬盘。

四、安装容易。只须接上 IDE 信号排线，安装方式与一般插卡相同。

五、无需驱动。不需安装任何驱动程序，是真正的即插即用。

六、使用简单。有 DOS、Win 95/98/NT 及 Novell 下的应用程序，可以方便显示操作状态。

七、节省时间。将数据实时写入备份硬盘，使用者无需另花时间做备份。

八、适合各类用户使用。Promise IDE Raid 卡使用维护管理容易，适合各类电脑使用。

九、可作为硬盘拷贝机。可手动高速拷贝整张硬盘（同容量或小到大）。

在 Promise 的各种 IDE Raid 产品中，最吸引人的有两种：一种是用于高档台式机和低档服务器的低端 Fast Trak 系列，支持 Raid 0、1 和 0＋1，售价比一块高档 SCSI 卡低。对于那些想购买 SCSI 卡配单个 SCSI 硬盘的用户来说，Fast Trak 系列也许是一个更好的选择，一块 SCSI U2W 卡和一个 20GB 的 SCSI 硬盘的投资约为 7500 元人民币左右。在此配置下，用户可得到 10GB 硬盘空间和大约 14.5MB/s 的硬盘传输速度。如果采用 Fast Trak 系列，在同样投资下用户可购买 Fast Tark Raid 卡及 2 个 10GB 的 UDMA66硬盘，可以得到 20GB 硬盘空间和25MB/S 数据传输速度，但价格在 4000元人民币以下，这是一个极具诱惑力的选择。

Super Trak 是另一个引起我们注意的高档 IDE Raid 产品。其中带有一个 Intel i960 RD/66 CPU，支持 Raid 0、1、0＋1、3 和 5，并以 Intelligent I/O（I2O）接口与上层操作系统相连，可兼容所有支持 I2O 的操作系统，如 Windows NT 4.0、Novell 和 SCO UNIX。Super Trak 具有 4 个 ATA/66 通道，可使相联的 4 个 ATA/66 硬盘同时在最高速度下运行，从而达到 40MB/S 的持续传输速度。Super Trak 还配备了使用简易但功能强大的图形用户界面（GUI），用户可由此通过局域网或互联网直接监视和控制 Super Trak 运行情况。另外，Super Trak 还打破传统 IDE 硬盘的一些功能限制，例如提供一个内置热插拔盘箱，用户可以在开机状态下更换任何一个硬盘，这是已往任何 IDE 产品都无法实现的。

DDR 热舞地毯

名称:	Crazy Dance(Dancing Angle)热舞地毯
性质:	游戏控制器
厂商:	捷径电脑公司,010-68520436
特色	简便易用,质感很好
不足:	刺鼻的塑胶味,需开窗换气
售价:	人民币 120 元

■文/Monster

DDR 是 Dance Dance Revolution 的缩写,日本著名游戏公司 KONAMI 出品的一款舞蹈游戏。DDR 的游戏方法非常简单,运行的时候屏幕上会有规律的出现方向箭头,而玩家则要根据游戏中音乐节奏用脚踩踏跳舞板上相应的箭头符号,如果玩家的姿势和踩踏的节奏都正确;那么游戏的感觉就真的和跳舞一样充满动感。KONAMI 在街机版 DDR 上市一段时间之后,又发布了 PS 移植版,并同时推出了廉价的 PS 用跳舞地毯。这样 PS 玩家在家就可以享受 DDR 给自己带来的乐趣了。

DDR 在整个亚洲都有相当数量的发烧友,台湾和日本甚至为这个游戏举办了巡回大赛。当然并不是所有的 Fans 都有机会天天玩到 DDR 或是拥有 PS 机,所以聪明的商家就随即推出了专门给 PC 用的 DDR 跳舞地毯——跳舞天使 Dancing Angle。

Dancing Angle 实际就是使用 DirectPad Pro 驱动程序改造的 PS 跳舞地毯,改造很简单,有兴趣的玩家也可以自己去动手(详细方法见《家用电脑与游戏机》99 年 7 月号)。但是购买 Dancing Angle 的价格要比改造所需的工本费用和花的精力低不少,同时还随产品附送相应的驱动、游戏和跳舞所需的近 50 支舞曲,所以如果你是专门为玩 DDR 来改造,我建议你还是直接买一个 PC 版 Dancing Angle 算了。

Dancing Angle 的做工非常好,丝毫看不出粗制滥造的痕迹。外观跟 KONAMI 的 PS 原装跳舞地毯非常相似,两者在尺寸上完全相同的;Dancing Angle 比 KONAMI 的 PS 跳舞地毯多了[□]和[△]两个键,并用明艳的黄和绿替代了 KONAMI 地毯的红和蓝色。地毯的手感(对不起,应该是"脚感")非常好,站在上面相当舒服,而且踩起来有轻微的"咯吱、咯吱"声,就像踩在厚厚的积雪上一样有意思。地毯 4 角有 4 个金属环,用于固定。因为在比较光滑的地面上,有时跳动幅度稍微大一点,地毯有可能滑动。有些玩家跳完一首歌后,地毯不经意间就已经旋转了 45 度(Monster 也有这种情况出现,不过现在已经练就能够精确控制地毯移动方向——就算它滑走了,Monster 也有办法让它在游戏中再"滑"回去)。所以用这 4 个环就可以将地毯固定,就算在上面用来打滚、练习 KOF99 它也不会歪到哪里去。

地毯的接头直接采用 PC 打印口,安装非常简单:插上就可以。Dancing Angle 的软件设置很简单,将光盘放入光驱会弹出自动运行窗口,上面的选项已经全部经过了中文翻译。

如果你以前从来没有安装过 DPad Pro,那么建议看一下"安装使用说明书",这个说明书以 Word 文档形式保存在光盘上,会一步一步图文并茂地教你如何安装驱动程序,非常详细,所以 Monster 这里就不再重复了。当然安装之前要注意,确保你的 Windows 里面没有安装其他手柄驱动(如创新的 GamePad Cobra),如果有,则要先删除手柄驱动再安装 DPad Pro,否则可能会导致系统崩溃。

驱动安装完成并重新启动后,可以从 Dancing Angle 菜单的[测试跳舞垫性能]中检测硬件是否正确安装成功,如果没有响应,则要确保插头已经插牢并仔细检查刚才的安装步骤。

如果安装成功,就可以更改 DPad Pro 的按键映射了,因为在驱动中,跳舞垫的 4 个方向键对应的就是手柄的"十"字键;但是游戏程序却只能识别手柄的 4 个按键(不是方向键),所以跳舞垫是不能直接在游戏中使用的,



还需要更改按键映射。点击 Dancing Angle 菜单的[运行注册表文件]项就可以了。当然如果你的机器上面已经安装过 DPad Pro 的手柄,那么更改按键映射就会导致原先的手柄无法正常使用,要恢复 DPad Pro 的默认设定也非常简单:依次打开[控制面板]→[游戏控制器]→[属性]→[Buttons],点击页面中的[Default Mapping]就可以恢复默认的按键设定了。



当上面所有设置都完成之后,点击[开始游戏程序]运行游戏。首先会弹出一个菜单(乱码,因为是日文字符),就是询问是否以全屏方式运行游戏,点击"是"以全屏方式运行,"否"则是窗口模式。

我们首先具体的讲解一下游戏的方法:游戏开始以后,屏幕上方会出现上下左右 4 个方向的固定箭头,而随着音乐节奏,屏幕下面会有不同方向的箭头向上升,当向上升的箭头与屏幕上固定的箭头相重合的一刹那(应该是和音乐的节奏相吻合的),踩下跳舞地毯的箭头。当然方向要正确,如屏幕上面左箭头重合了,你就要踩下地毯的左箭头;如果是右,就要踩右;如果左右同时重合,那么就要轻跳起来用双脚同时踩左右方向。根据你踩箭头的准确程度,游戏会有 5 种判断:Perfect!!!,踩中箭头的时间与箭头重合的时间完全一样,非常完美;Great!!,踩中箭头的时间与箭头重合的时间非常相近,很不错;Good!,踩中箭头的时间与箭头重合的时间差不多,还算可以;Boo!,好像时间还差不多,就是方向错了……;Miss,有没有搞错,根本就没有踩到嘛……。玩家的能量值在屏幕最上方显示,Perfect!!! 和 Great!! 可以少量增加能量,而 Boo! 和 Miss 则会大幅度减少能量,当能量减少至 0,那么 Game 也就 Over 了。如果你在游戏中连续跳出 Perfect!!! 和 Great!!,那么还会出现 Combo(连击),Combo 数越多,得分越高。当然玩的时候要注意换脚,不要让自己把自己给绊倒了。一般情况下左脚不会去踩右箭头,反之亦然(当然要是用手去按"十"字键就没有这种注意事项了,因为那样 3 个手指就能搞定而不用考虑"换手"的问题)。

游戏程序的模式设定与街机版 Dance Dance Revolution 2nd Mix 相似,按键盘光标的左右键为选曲,上下选择难度模式,按住[Shift]再按左右为游戏。

Dancing Angle 的光盘总共包含 47 首歌,不仅有 DDR 各个版本名曲,如 Smile. dk 的《Buttergfly》、《Boys》,Bus Stop 的《Kung Fu Fighting》等,还有很多根本没有在 KONAMI 的 DDR 系列中出现的歌曲,如中司雅美为 PS 恋爱游戏《To Heart》所唱的主题歌《Feeling Heart》等,所以对于 DDR 老玩家也是一种新尝试。不过比较遗憾的就是游戏运行时屏幕上没有人伴舞,背景也不会动,显得不是很生动。

游戏的难度模式分为 Basic、Another 和 Maniac3 种,难度级别从简单到复杂。

游戏模式也分为 3 种:Single 为单人模式;Couple 为双人模式(2P 使用小数字键盘上的"十"字键);Double 为双人合作模式,即两人使用同一个 Power Meter,一个人出错会连累另外一个人;这样就增加了游戏难度的同时也增加了合作的乐趣。

说了这么多,相信各位对这个游戏已经有了一定的了解,接下来就让我们好好享受 DDR 给我们带来的乐趣吧!

另外 Dancing Angle 所用的游戏程序功能非常强大且可以扩展,玩家可以从网上下载新歌来跳,甚至可以使用自己喜欢的音乐编写脚谱然后在 DDR 里跳。不过由于时间的关系这次就无法为自己介绍了——因为 Chance 只给我 3 个晚上来完成这篇文章(包括测试)。希望下次能有机会向大家介绍更多有关 DDR 的好东西。Ok, it' s time to dance,c ya later! ~



键盘终结者

——大手智能手柄

■文/枫茗轩·大魔王

名称	大手智能游戏手柄 BH-300
性质	游戏控制器
厂商：	[illegible]电脑技术公司 010-62189049
特色：	可对键盘完全映射，较前代 BH-100 进步明显，贴近国内用户的价格
不足：	造型设计，模具制作期待进一步提高
售价：	人民币 85 元

模拟飞行游戏的“老鸟”都有这样的感慨——满键盘东敲西打，那么多的飞行控制键真是让人头疼；喜欢射击游戏的“老兵”都抱怨——用键盘和鼠标进行激烈的枪战太累，一场战斗下来人还没怎么样手腕先酸了；当然更有爱好格斗游戏的玩家发牢骚——“用键盘玩，没感觉！”其实这些问题很好解决——只要你去买一个游戏手柄……今天给大家介绍我国自产的优秀产品——大手智能游戏手柄。这个手柄有如下 N 个优点：

手柄提供可编程功能。什么是可编程？当然不是让你用游戏手柄执行 JAVA、C++ 等计算机语言，可编程手柄就是允许用户通过一个简单的设置程序，将手柄某个按钮与键盘某个按键产生一对一的对应关系，当手柄按钮被按下时，相当于键盘对应键被按下，这种关系由你随意设置。游戏对键盘各个键规定不同功能，你只需要设置手柄按钮，使它对应这些功能键，就完成了对手柄各按钮功能的不同设置。

这么罗嗦的描述无非是让你理解可编程的强大优势——你可以为自己创建方便快捷、具有个人风格的按钮方案。比如在《炸弹人》中，你既可以把手柄定义为右手风格，也可以定义成左手风格，不会看到左撇子玩家在游戏中别扭地交叉手进行操作了。

大手的可编程功能支持组合键设定：刚才提到的是一对一的键盘按钮设置，现在可以扩充为多对一的设置，比如你输入[X]、[Y]和[Z]，对应手柄上的[A]，那么在储存设置后，你只要按下 A 钮，就相当于在键盘上输入了[X]、[Y]和[Z]3 个键。组合键功能一个按钮最多对应 4 个键盘键，可以完成几个连续动作。您明白这意味什么了吧。对了！在格斗游戏中，你只需要轻轻一按，一组组合键的必杀技就随手而出。比如：在《真人快打Ⅳ》中用 Sonya，将她的“剪刀腿”等绝招中选择一个，按照从左边攻击的方向定义在“大手”的一个按钮上（对应为[S]+[J]+[空格]），现在进入游戏，你会发现是如此轻松连贯地使用必杀技进行战斗了。

如果只是能设置组合键还不是最“恐怖”的事，你可以对各个组合键之间的响应时间进行微控，比如在第 1 个键[X]响应后，延迟 1 秒钟，然后响应[Y]键，再延迟两秒钟响应[Z]，这种强大的功能在游戏中有什么作用呢？我来提示一下，在某些飞行游戏中，比如《苏-27“侧卫”战斗机》：苏-27 战机著名的“普加乔夫眼镜蛇”机动动作，用普通手柄或摇杆理论上是可以做出来的，但要求极高。即使是骨灰级的模拟飞行老兵也很难轻易就飞出“眼镜蛇”。现在好了，整个飞行机动动作中最关键的是[上仰 2.5 秒、下摆 3 秒]，把这两个最最关键的数据定义在组合键延迟中，传说中“眼镜蛇”动作就被你征服了

大手的又一个特色是可以自由切换模拟/数字模式。有些游戏走极端——都这年头了，就是不支持数字手柄，虽然数字手柄是游戏控制器发展的主要方向和必然结果，但你也没有必要为了一个游戏再去买一个模拟手柄是不？现在好了，“大手”允许您在游戏手柄设置面板上直接切换手柄模式。

良好的兼容性是游戏控制设备的另一个重要考察项目，毕竟不是所有人都痴迷苏-27 战斗机，虽然我不能说所有的游戏，大手都支持，但我在游戏手柄设置面板上看到如此多的已经设置好方案的游戏，你在安装完手柄的驱动后，直接可以使用，这包括《FIFA》系列、《Quake》系列、《魔法门》系列、各种赛车游戏、格斗游戏……甚至还有著名的《仙剑奇侠传》，基本涵盖了大部分著名的游戏。

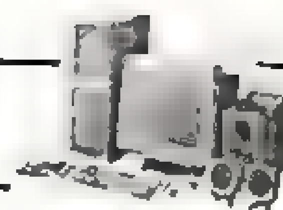
大手可以随时修改并储存游戏设置方案，包括原来附送的方案。我设置了苏-27 的“眼镜蛇动作”后就共享在网上，欢迎有志蓝天的男儿也拷贝一份哦（我的 FTP 地址：166.111.163.30）。



友好的中文界面可以使 E 文不好的玩家也能轻松上手。大手的安装界面简单利索，一看就知道是用 Delphi 编的，我反复安装了各种带游戏手柄的游戏和其他品牌的手柄驱动，现在系统还很稳定哦。当然也许过了明天就……

说了这么多，说最重要的一点——大手在市面上才 85 块人民币。以大手的品质而言，这样价格绝对是相当超值的。

最后一句话：拥有大手，江山我有（哈哈，非常邪恶的笑声……）。



7 款 GeForce256 对比测试

■编译/Cho

引 言

看起来 GeForce256 在接下来的几个月里还将是最快的图形芯片，于是我决定把手头的 GeForce256 进行一次集中测试，以便帮助你选择。虽然还无法收集市场上所有的 GeForce256 显卡，但幸运的是，我找到了 7 块 GeForce256，它们之中有 5 块使用 SDRAM，两块是 DDR。它们是：

1. 华硕(ASUS) V6600
2. 华硕(ASUS) V6600 Deluxe
3. 创新(Creative)3D Blaster GeForce
4. 创新(Creative)3D Blaster GeForce DDR
5. 艾尔莎(ELSA)Erazor X
6. 大力神(Hercules/Guillemot)3D Prophet(国内的小影霸采用该厂 OEM)
7. 大力神(Hercules/Guillemot)3D Prophet DDR/DVI

如果你还不怎么了解 GeForce256，我会把一些 GeForce256 独特的地方介绍给你，当然假如你对 GeForce256 甚为了解，可以跳过这一部分!

要知道 GeForce256 可以为你带来的好处，你必须了解一点关于 PC 平台方面的 3D 实现途径。一个典型的 3D 游戏实现方式如下所述。

目前，3D 游戏的核心（注意，这里并不是指具体的图形引擎）通常决定以下事件的发生（或者说是响应）：你的位置、你所能看到的景物或者一枚向你呼啸而来的子弹所产生的特效。这些数据，都是由 CPU 产生于其虚拟的 3D 世界中。不幸的是，由于我们的显示器是 2D 的，所以所有的 3D 数据必须转换到一个 2D 场景中。

这个转换过程是由一个优秀且简单的矩阵实现，只不过这些矩阵方程的运算量及其巨大。这个 3D 数据转换为适合显示器的 2D 数据的阶段，我们称之为：Transformation——空间几何换算，有人也称之为形变（看上去很 COOL 的翻译，但不够贴切）。

接下来，把进入 3D 场景的一个 2D 视角数据进行整合。这些 2D 世界发送出来的 2D 线条经过汇聚，组成代表一个 3 维空间的点。至少连接 3 个点所获得的一组线就可以让我们拥有一个多边形。但是回过头来看，由于每个点都代表一个 3 维坐标，这就意味着如果我们在一个动态环境中，每一个点都有其独特的光照(Lighting)的信息。这个光照的运算同样要由 CPU 来完成。

接着我们该进行三角形设定了。这一步是标准的 3 维加速的开始。当接受了由 CPU 完成的 3D 场景的 2D 数据以后，3D 图形引擎开始把这些多边形拆散为三角形。然后为这些三角形进行着色、加入适合其纹理的光照信息以及别的一些所要求的视觉特效，比如环境纹理贴图等。

在一个标准的解决方案中，CPU 负责整个游戏的运行，它“建立”3D 空间，将数据转换为 2D 形式以适应你的屏幕，并且对其光照进行运算。接下来，就有 3D 加速芯片来搞定，开始三角形的设定了。

GeForce256 的最大革新在于它把以往由 CPU 来完成的几何空间转换及光照运算转移到显示芯片内部来完成。其结果是：3D 场景依然由 CPU 来进行设定，但是一旦到了 Transformation 这部分时，就开始由显卡负责了。另外，GeForce 的空间几何换算经过了特别优化（CPU 则没有，它采用通用指令集），它流水线的效率也非常高。

我们为什么需要 T&L？GeForce256 的 T&L 引擎主要是为了缩小高分辨率跟低分辨率的差距，在较低分辨率下消除 CPU 瓶颈，实现更多的环境细节。就如你在这次评测的后面所看到的性能得分那样：只是获得了不多的提高。GeForce256 的 T&L 引擎不能完全代替 CPU，主要归咎为以下原因：

1. T&L 运算只是 CPU 在完成 3D 任务过程中的环节之一，解决它们以后，还是无法完全为 CPU 解脱。按照 nVIDIA 给我们的示意图来看，这样的处理可以释放 CPU 大约 50% 的工作量，而在实际应用中，这种 On-Chip 的 T&L 引擎最多可以达到释放 15~25% 左右的工作量。

2. CPU 依然需要处理人工智能程序以及 3D 场景的设定。这似乎还不是图形处理器所触及的地方。

3. CPU 并不是制约 PC 性能的唯一因素，AGP 总线、内存（包括系统以及显卡）的界面同样会制约系统。

这次我们测试的 GeForce256 卡中，ASUS 的 V6600、Creative 的 GeForce 以及 Guillemot 的 3D Prophet 都采用了基本一样的电路板设计，这种设计源自于 nVIDIA 的公板设计。看上去主要的硬件区别是板卡颜色。Creative 和 Guillemot 采用的内存是 5 ns(200 MHz) 的 SDRAM，而华硕的 V6600 则是采用 5.5ns(182 MHz)的产品。

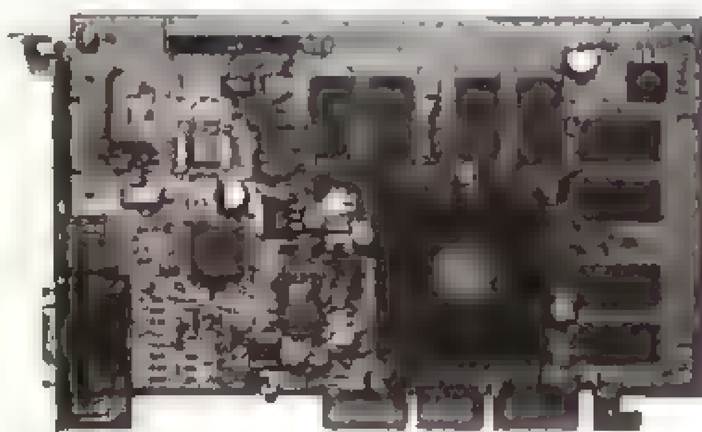
两块 DDR 的 GeForce(Creative 和 Guillemot) 因为采用

四面皆有针脚的 DDR SGRAM，所以布线与标准版有些微不同。但是 Creative 的 GeForce DDR 和 Guillemot 3D Prophet DDR/DVI 的布局跟上面 3 款一样，都采用 nVIDIA 的标准电路布线设计

只有两款卡采用了不同的设计：ELSA 的 Erazor X 采用 NLS 工业设计，在 AGP 方面它是第一个；ASUS V6600 Deluxe 采用的是 SDR 的卡，使用 SGRAM 并提供视频输出，这是一种完全不同的电路设计

Guillemot 3D Prophet

Guillemot 的 3D Prophet 是第 1 块在 10 月份给我的 GeForce256 卡。可惜的是，当时给我的并不是最终发售版，现在我已经获得了最终版本（图 －01），最明显的改变就是卡上内存。以往的测试样本使用5.5ns的SDRAM，而最终版本使用 Vanguard 的 5ns SDRAM。理论上，该内存可以跑到 200MHz。不幸的是，我的这块测试样本没法获得高于 185MHz 的内存时钟频率。而该卡的内核速度则可以毫无问题地运行于 145MHz。但我必须说明：每块卡的芯片可超频能力并不是一样的，所以请不要以此作为通用的结论。从使用内存来看，其标记似乎告诉我们，它可以跑得更快一点。



（图 －01：Guillemot 采用 GeForce256 芯片的 3D Prophet）

当 nVIDIA 开发出一个新的驱动程序以后，Guillemot 通常也会很快推出相应的驱动程序。一般来说，Guillemot 并不会对该驱动程序作什么改动，但是他们提供了一个名为 Power Sprinter 的超频工具，允许你对芯片以及内存界面进行超频。

Guillemot 的 3D Prophet 还提供了 TV－OUT 功能，可以使在大屏幕上玩游戏，看 DVD 影片。视频输出是一个标准的 S－Video DIN 连接头，当然还提供一个更简便的混合视频输出接头。

为了保持价格上的竞争力，Guillemot 的 3D Prophet 并没有捆绑什么游戏软件，但是你可以从它随卡 CD 里看到一些新游戏 DEMO 以及来自 Xing 公司的 DVD 播放软件。

Creative Labs 3D Blaster GeForce

可以这样说，创新科技的 GeForce 跟 Guillemot 的 3D Prophet 没有什么明显差异。采用同样的 PCB 电路板，同样是 5ns 的 32MB SDRAM，一切都与 3D Prophet 非常像。它使用了看上去比 Guillemot 的 3D Prophet 的 Vanguard 内存好许多的 ESMT 内存颗粒，其理论工作频率可以高达 200MHz，可惜我手头这块创新 GeForce 芯片最高只能跑到 135MHz。（图－02）

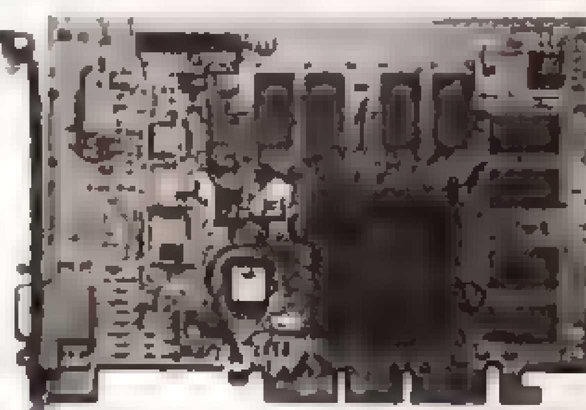


（图 －02：创新科技的 3D BlasterGeForce）

Creative 在驱动程序中增加了一些看上去不错的特色功能，包括超频设定。同样地，Creative 在捆绑软件方面选择了低成本路线，随卡 CD 只包括了驱动程序、来自 InterVIDEO 的 WinDVD 播放软件以及一个名为 Evolva Scout 的游戏软件

ASUS V6600

华硕的 V6600 也是采用公板电路的 GeForce256，一眼就可以看出华硕特有的 PCB 颜色。事实上，华硕的 V6600 与前面两块卡的最大区别是它的内存芯片，它采用 EliteMT 的 5.5ns（相当于 182MHz）SDRAM。但是内存速度看起来并不代表什么。采用了 5.0ns SDRAM 的 3D Prophet 无法稳定运行高于 185MHz，而采用 5.5ns SDRAM 的华硕 V6600 却可以运行于 200MHz，它的 GeForce 芯片也可以运行于 143MHz！（图－03）

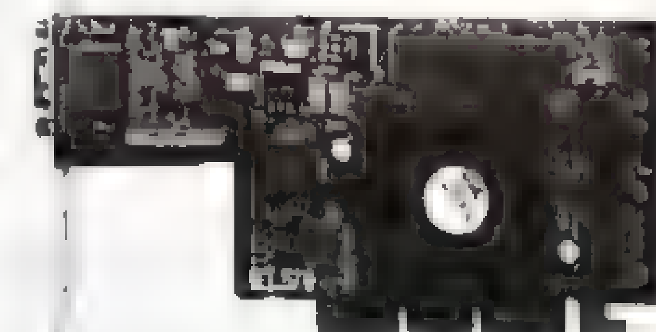


（图 －03：华硕 V6600）

可惜的是，华硕 V6600 并没有捆绑 DVD 播放软件，这让人有点意外。

ELSA Erazor X

来自艾尔莎的 Erazor X 是这次测试的 SDRAM 卡中，唯一没有采用公板设计的 GeForce256 产品。该卡被设计为一块 NLX 工业标准的 AGP 卡，这种设计有利于在狭窄的空间中获得较好散热，而且其电路板也比较紧凑。Erazor X 使用 32MB SDRAM，在卡正面有 4 块 8MB 内存，而在卡的另一面，我们还发现有预留的 4 块 8MB 内存槽位。不是说 GeForce256 不支持高于 32MB 内存吗，为什么会这样呢？原来艾尔莎使用同样电路来装配其高端显卡：采用 nVIDIA 的 Quadro 芯片的艾尔莎 Gloria Ⅱ。从测试结果看，采用 64MB 的艾尔莎 Gloria Ⅱ与 Erazor X 的最大区别在于画面品质及对抗锯齿的支持。Quadro 在 ProCDRS 02 中的 Benchmark 两倍于 GeForce256。



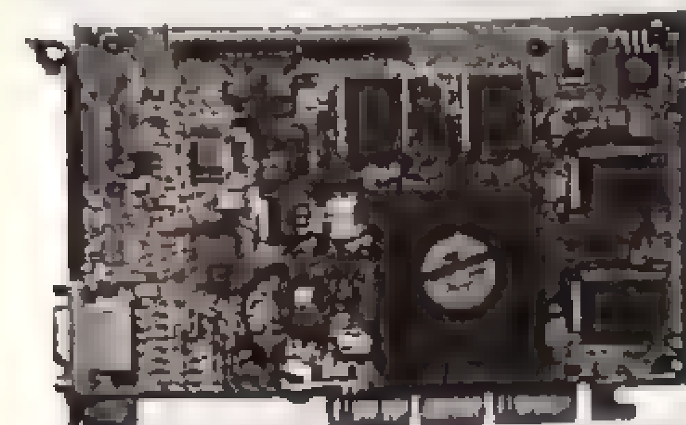
（图 －04：艾尔莎的 Erazor X）

该卡的设计好像并没有为它带来什么好处：《Quake2》得分有点低，而《Quake3》得分则又高一点，但没有什么让人激动的地方。有一件事引起了我的注意：我那台采用了 3.53 驱动版本的 Athlon 系统，除了艾尔莎的 Gloria Ⅱ以及 Erazor X，以AGP2× 运行所有的 GeForce256 都没有任何问题，但是当我使用 3.62 驱动运行于AGP1× 的时候，所有的问题又随风消散了。（图－04）

艾尔莎提供了一套不错的软件，其中包括超频工具。我在 140/190MHz 下使用这块卡没有遇到任何问题，但是不能调得更高了。Erazor X 捆绑的软件包括：《Drakan》、《Corel Draw》v7.0、《Corel Photo Paint》v7.0、3D Demo CD、视频编辑软件《MainActor》。

Creative Labs 3D Blaster GeForce DDR

Creative Labs 3D Blaster GeForce DDR 是一块使用 DDR(Double Data Rate) SGRAM 的 GeForce 卡。DDR (Double Data Rate)SGRAM 可以在每个时钟周期提供两倍于传统 Single Date Rate （SDR）的数据传输速度。按照 nVIDIA 的指引，使用 DDR 内存的 GeForce 卡芯片速度为 120MHz，内存速度为 150MHz，而不是 SDR 版本的 166MHz。这是因为 DDR 可以提供相当于 300MHz 的 SDR 效能。因为 DDR GeForce 可以更好地降低 CPU 负荷并且双倍提高内存性能，所以在大多数高分辨率场合，DDR GeForce 给出了比 SDR 更好的性能。（图－05）



（图 －05：创新的采用 DDR 显存的 GeForce 卡）

Creative 的 GeForce DDR 使用 nVIDIA 的设计，其它公司如 ELSA、Guillemot 以及 Leadtek（丽台）也使用同样的参考用于它们的 DDR 版本 GeForce。捆绑软件方面同上文提到的一样。

Hercules 3D Prophet DDR DVI

"Hercules 3D Prophet？难道 3D Prophet 不是由 Guillemot 制作的吗？"

没错，Guillemot 已经收购了可怜的 Hercules，要知道 Hercules 曾经名噪一时。早期 PC 上更有一个被称为 HGA 的显示标准，以后 Guillemot 的所有新卡都将使用 Hercules 的名称，所以实际上，这是一块被冠以 Hercules 牌的 Guillemot 显卡。

这块卡的线路设计基本遵照 nVIDIA 的标准，不过它拥有一些更强的地方！就如标准的 3D Prophet 一样，3D Prophet DDR DVI 包括 S－Video Output，而且这块卡还特别增加了 DVI 输出功能及接口。

（图 －06：DDR 版的 Hercules 3D Prophet）

DVI 就是 Digital Visual Interface。它直接输出数字信号（可以绕过传统的 RAMDAC——数模转换器）到一台新的高端显示设备：DVI Enabled 显示器。DVI 支持传统的 CRT、TFT 及其它一些显示设备，该 DVI 接口可以支持最高 1600×1200@ 32bit 分辨率的 DVI 输出。遗憾的是，我没有一台 DVI Enabled 显示器，所以没有进行该项测试。（图－06）

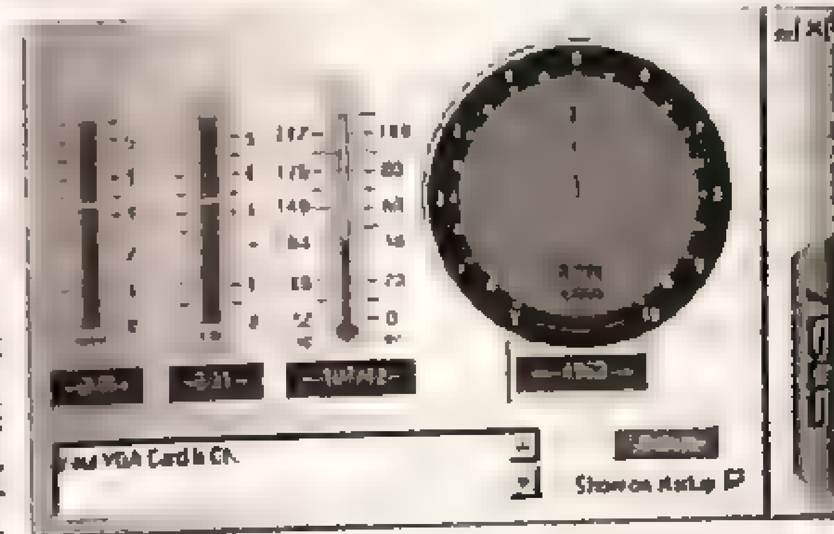
3D Prophet DDR 运行于 130/150MHz，但是这并不是缺省速率。这块卡可以称之为"金版"，遗憾的是 Guillemot 告诉我最终版本运行的频率将是 120/150MHz。接下来，你可以看到 Guillemot 的这块卡运行于 130/150MHz 的得分。我期盼最终版本的得分会不低于 Creative 的 GeForce DDR。

ASUS V6600 Deluxe

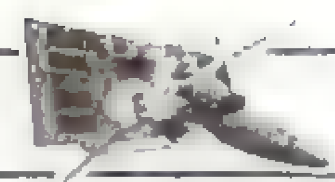
ASUS V6600 Deluxe 配备 32MB 的 SGRAM，附带视频输出/输入功能，并且为附带的 3D 眼镜配备了一个连接口。华硕的视频输出/输入提供了混合信号及 S－Video 接口。你也可以透过一条转换电缆，把混合源信号输入到 ASUS V6600 Deluxe。

华硕除提供这些硬件外，还额外附带一大堆软件。其中最具革命性的软件就是 Smart Doctor——聪明医生。这套软件可以通过探测 V6600 Deluxe 的芯片温度、散热风扇转速以及 AGP－芯片电压来监控 V6600 Deluxe 的运行状况。（图－07）

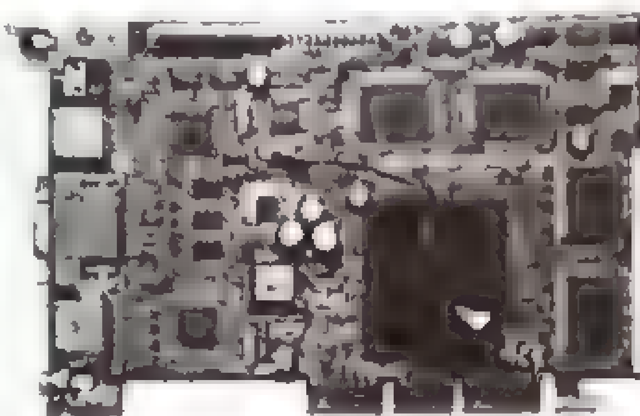
跟 Smart Doctor 软件配合的是 Dynamic Overclocking（动态超频），它可以在 3D 功能启动的时候发挥作用，而在跑 2D 应用时减缓速度。这样 ASUS V6600 Deluxe 就可以只在需要的时候才运行于高速状态。当你使用该卡的相应驱动程序时，该动态超频设置被设定为 140/



（图 －07：华硕的 Smart Doctor 显卡监控软件）



190MHz。我使用由nVIDIA所提供的3.53雷管驱动来测试所有的卡，从测试结果会发现：120/166MHz是GeForce卡的缺省速率，而对于V6600 Deluxe来说，其缺省速率则为140/190MHz！（图－08）



（图－08：华硕V6600 Deluxe）

显然华硕非常希望这块卡可以在众多GeForce中突围而出，如果上述特色还不能打动你，那么华硕会试图让你关注它捆绑的出色软件。通过《Ulead Video Studio 3.0》，你可以使用V6600 Deluxe的视频输入来实现实时MPEG－Ⅱ压缩。还可以获得一套DVD播放软件以及游戏包：《Drakan》和《Roll Cage》。如果还不够，那么你也许会对那套《Watch Dog》感兴趣。（图－09）



（图－09：华硕附送的《Watch Dog》）

该程序可以分析由视频输入的数据。只要程序侦测到画面一点特别的风吹草动，它就会执行预定义的指令。对此你可以选择打开一个程序、发EMAIL、产生一个电话传呼或者截图传给你。其作用有点像电子警察。这是一个非常COOL的功能，当然是双刃的——看你用在什么用途。如果非法使用会导致刑事起诉。

[性能测试]

首先要声明，由于大部分卡都采用相同的线路设计，所以你不会看到特别巨大的差异。正如前面说过的那样，我对ASUS V6600 Deluxe在120/166MHz及140/190MHz进行了测试，你会看到两个测试结果。

[测试平台]

CPU：AMD Athlon 700MHz
主板：MSI－6169
内存：128MB Samsung PC－100
硬盘：10.2GB Maxtor UDMA66
操作系统：英文Window 98
D3D版本：DirectX 7.0
显卡驱动：nVIDIA 3.52 Detonator Drivers

Quake Ⅱ Crusher 16bit（图－10）
Quake Ⅲ 1.08 High－Quality 32bit（图－11）
nVIDIA's TreeMark 1024×768@16bit：（图－12）



（图－10）



（图－11）

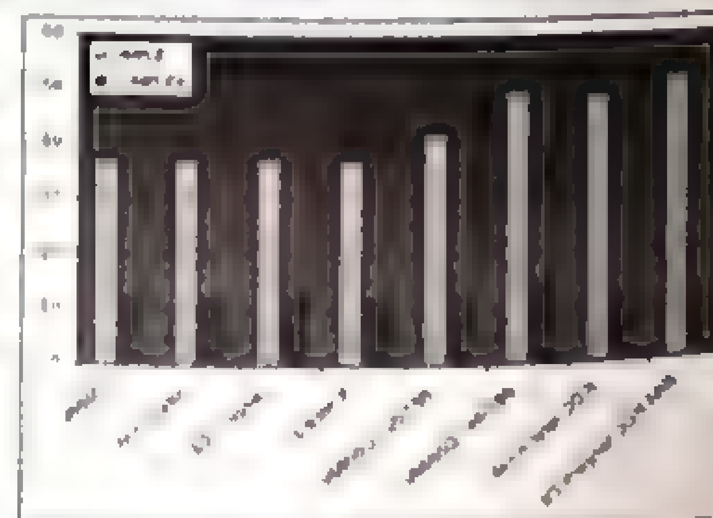
nVIDIA的TreeMark是一个对T&L非常倚重的测试软件，在这个测试中，对时钟频率的要求似乎比内存更苛刻。

ZD 3DWinBench 2000 1024×768@16bit：（图－13）3D WinBench 2000是一个非常不错的支持T&L测试软件，它显示出支持硬件T&L显卡的优势所在，可以看出在这个测试中，DDR卡表现非常出色。

[总　结]

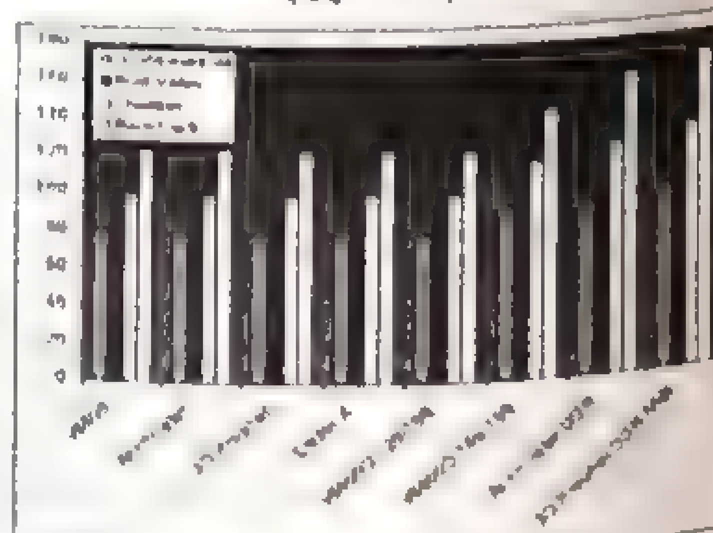
在我看来，这次测试的GeForce卡除了华硕的ASUS V6600 Deluxe以外，基本上是大同小异，尤其是他们的性能差异都基本在1%以内。而Guillemot的3D Prophet则由于适中的价格及附带TV－Out功能，使它非常适合追求性价比的用户。如果你打算在Athlon上使用GeForce卡，你要注意艾尔莎可能会在AGP 2×模式上发生问题。

就DDR GeForce来说，显然Guillemot的3D Prophet DDR有明显性能价格优势，尤其是它的DVI数码输出功能，也许有人会说这玩艺目前还没有多大用途，但是从我观察的情况看，DDR将是BNC连接方式的终结者！



（图－12）

最后我要说的是，ASUS V6600 Deluxe就像GeForce的“劳斯莱斯”，但是除了华贵外，它的速度似乎比“法拉利”还快。对于那些手头预算比较宽松的朋友来说，选择它你是不会有什么遗憾的。



（图－13）



创新 GeFoce256 测试

名称：	Creative 3D Blaster GeForce
性质：	第5代3D图形加速卡
厂商：	创新未来科技　010－62510018－310
特色：	GPU、硬件T&L支持，令人心动的游戏表现
不足：	现有的SDRAM限制了主芯片性能的充分发挥
售价：	人民币2500元

■文/显卡之家·李想

等待、继续等待……《家用电脑与游戏机》的GeForce256测试做的比很多相关媒体和站点都要晚——并不是因为我们拿到GeForce256比别人晚多少——因为等待是必要的：我们在等待让nVIDIA自己没有借口的驱动、今年最火的游戏——《Quake3》正式版、微软的DirextX 7.0以及期待已久的包含69项品质测试的新《3D WinBench 2000》、22个单项测试的《3D Mark 2000 Pro》和那些支持T&L的游戏，我们测试的GeForce256将是“真正的GeForce256”。

我们所测试的样品是创新科技的3D Blaster GeForce（图－01）。它板载ESMT的5ns SDRAM显存共32MB（图－02）。我们暂时还没有机会测试DDR版本的GeForce256。创新的3D Blaster GeForce是最早面世的GeForce256显卡，从市场份额看也具有一定优势。

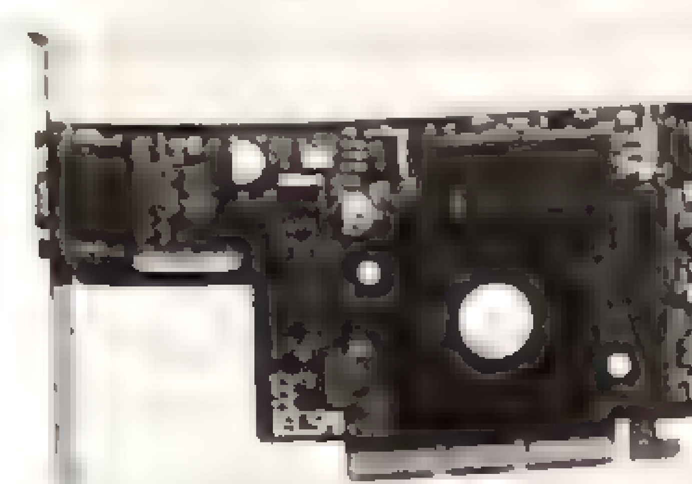




（图－01：创新出品的GeForce256和配套驱动盘）

（图－02：5ns的高品质SDRAM显存）

由于nVIDIA的特殊要求，所有GeForce256显示卡必须按照它的公板要求设计，甚至严格到板上电容以及一些零碎元件，所以创新3D Blaster GeForce也不例外地和其它几家最早具有GeForce256生产能力的厂商——比如ASUS、Leadtek、Guillemot、Canopus、Gainward等——同样采用完全相同的设计，不同的就是显存品牌/规格、PCB板喷漆颜色和主动散热风扇样式。唯一例外的GeForce256品牌是ELSA，它采用非公板设计（图－03）。既然在板卡设计和制作方面各厂商没有太大区别，那么同类产品的主要卖点就集中在周边软件和驱动了，谁做得更好谁的GeForce256就更吸引人。

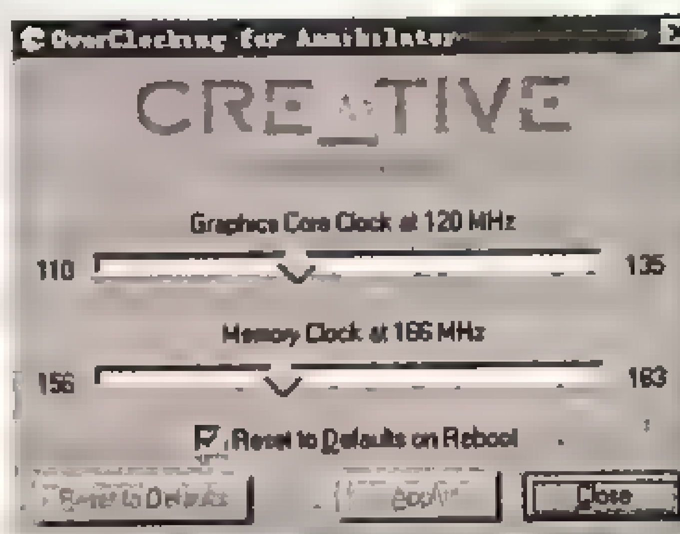


（图－03：ELSA的GeForce256采用非公板设计）

创新的驱动程序设置项目比较多，也很详细，但基本结构并没有脱离nVIDIA公版的“雷管”驱动。比较引人注意的是它内建超频功能，允许用户对3D Blaster GeForce的显存进行调整（图－04），是一项不错的设计。如果你能够上网，下载[OverClocking For Annihilator]（驱动之家：www.mydrivers.com，搜索关键字[创新]就能够找到），它能更好地为3D Blaster GeForce优化，可以同时对芯片和显存进行超频，而且会随驱动及BIOS升级对此软件进行修正，它的最新版本是1.11（图－05）。



（图－04：创新的GeForce256驱动允许用户超频）



（图－05：用OverClocking For Annihilator可以同时对芯片和显存进行超频）

规格列表：

- 480M像素/秒的填充率
- 超过15M/秒的多边形处理能力
- 2.6GB的显存带宽
- 单周期4像素处理
- GPU和硬件T&L的支持
- 120MHz核心频率和166MHz显存频率
- 快写AGP4×

[进一步了解 GeForce256]

看过杂志以前关于 GeForce256 预览文章的朋友大概都对它有一定的了解，最大特点莫过于革命性的 GPU（图像处理器）和硬件 T& L（硬件支持几何图形变换和光影效果），这能够最大程度减轻系统对 CPU 的依赖。T& L 需要 3D 软件支持才能发挥作用，只要游戏支持 T& L，肯定速度会大幅提升，至于画面效果也会有略微的提高（不明显，只是依靠多达 8 种的硬件光源效果）。那么 T& L 在过去的几个月中获得的支持如何呢？答案相当肯定

从最早微软 DirectX 7 为 T& L 优化，就注定了 T& L 的趋势，看看年底和明年发行的游戏表，只要是那些对显卡要求很高的 3D 游戏，比如赛车类、fps 类（当数《Quake Ⅲ Arena》和《大刀》这样的力作），清一色都对 T& L 进行支持。而最新的权威测试软件《3D WinBench 2000》和《3D Mark 2000 Pro》也对 T& L 作了支持——实测效果提升明显。NVIDIA GeForce256 支持 T& L，S3 的 Savage2000 也支持，更有消息传出，G400 居然也能够硬件支持 T& L，要做的只是在驱动里面加上对 T& L 的调用即可（暂时还未得到官方的证实）。为什么到这个关头，大家都把 T& L 搬了出来，似乎很好理解：不支持 T& L 的显卡，明年的日子不太好过。

SDRAM 显存将限制 GeForce256 的像素填充率？哦，是这样的。

当研发 Glaze 3D 的 BitBoy 公司提出 SDRAM 会限制 GeForce256 在 32bit 下的像素填充率发挥时，引起了很多争议，从我们的实际测试结果看来，这是正确的。在测试时，所有的分辨率都基于了 1024×768 像素，应该说这样的分辨率对于第 5 代 3D 加速卡而言并不苛刻。但是从 16bit 转到 32bit 时，SDRAM 版本 GeForce256 的速度下降比率让人吃惊，甚至比 TNT2 下降还厉害。于是我们又再次用《3D Mark 2000 Pro》的［多纹理像素填充率］项目进行测试。在 16bit 时像素填充率实际值是 472.9M/秒，基本接近理论的 480M/秒；但到了 32bit 下，实测像素填充率值陡降到 276.5M/秒。这个问题造成在游戏中，GeForce256 从 1024×768@ 16bit 转换到 32bit 时速度下降高达 50%。

在游戏设置为 32bit 色深、32bit 纹理时，每次运算包括一个读操作和两个写操作。要保持 480M/秒的填充率，必须有 5GB/秒以上的带宽，而 128bit 的 SDRAM 在 166MHz 带宽下仅为 2.6GB/秒，只能维持 280M 的填充率，如此看来还是和实测效果相符的。要想真正有 480M 填充率的 GeForce256，应该买 300MHz 的 DDR 版 GeForce256。

GeForce256 另一个[illegible]立方凹凸贴图目前基本上没用到。G400 的环境凹凸贴图实际效果不少人已经见过了，它可以借助光影层叠，在任何角度下实现凹凸效果。[illegible]GeForce256 的立方凹凸贴图更加漂亮，但它眼下没有什么用处，因为它是原地效果，固定的角度，唯一能体验到的是静止画面效果，或者直立时转动物体可以体现一下（网站成员 Cho 想出来的最好的解释立方凹凸贴图的办法），现实吗？似乎没用

GeForce256 的专业性能是否令人满意？不太好下定论，从测试软件的角度看，GeForce256 速度确实很快，完全可以干掉万元以上级别的某些专业显卡，可实际在大型软件上应用并非如此。如果你用《3D MAX》或者《Auto CAD》，那么 GeForce256 绝对可以胜任，而且做得很好；但如果是《SoftImage》和《Maya》的话，你最好还是考虑真正的专业显卡吧——GeForce256 连基本的生成图象的画面质量都无法保证，怎么能够胜任专业应用？GeForce256 的真实定位是家用高端显卡，我们没有必要去搬着那些专业 OpenGL 测试软件来"欺骗"自己



（图－06：创新的 GeForce256 配有高质量的超薄风扇）

驱动不应当成为借口。"测试速度不快，是驱动的问题"，这个词句出现在太多的 GeForce256 测试中。但是 3 个月以来，nVIDIA 连续推出数个新驱动，但并没有带来什么质的提高，测试速度不快是驱动的问题，似乎不太成立。如果 nVIDIA 没有什么特别的保留战略——比如在 BIOS 里关闭了部分功能接口——那么现在的 GeForce256 表现出来的性能基本就是它的实际性能。

说说使用感受。虽然 GeForce256 的核心频率只有 120MHz，但是它在运行时依然很热很热，目前所有的市售 GeForce256 都搭配了强劲的散热风扇（图－06）。同时它的芯片超频能力并不是非常好。2D 桌面应用的表现没有任何变化，速度完全和 TNT2 一样。

[比 TNT2 的提高之处]

GeForce256 比 TNT2 快，以及具备更多新的特性似乎没有必要再提了。

3D 画面更加漂亮是 GeForce256 比 TNT2 进步的一面，D3D 几乎达到了极限效果。其实很多显卡都达到了这个标准，这个"极限"从几代显卡发展看，已经变得不容易逾越了。由于支持 GeForce256 所包含的特效，在用心为它优化的游戏中，表现会更好一些。OpenGL 下，各显卡效果还是有比较明显的差距。在我见过的所有显卡中，GeForce256 是用来玩《Quake Ⅲ Arena》最好的：无论是子弹的弹痕轨迹，还是绚丽的效果贴图，都感觉到比其他产品更胜一筹。在使用 TNT2/Voodoo3 玩《Quake Ⅲ Arena》后，马上再换成 GeForce256，感觉就像 70 年代电影跨越到了 90 年代一般。总之，GeForce256 的画面虽然没有革命性的变革，但绝对是目前显卡中最优秀的。



（图－07：GeForce256 的 VCD 回放效果较前代产品进步不小）

MPEG 回放效果改善不少。看 VCD，用惯了 TNT2 的朋友会发现 GeForce256 表现得要更好。同时，GeForce256 的 DVD 效果完全可以和 ATI Rage128 抗衡，支持 MPEG－Ⅱ的动态补偿，只不过目前版本的 DVD 解压软件没有支持它。CyberLink 声明，他们的 PowerDVD 在 2.5 以后的版本将对 GeForce256 优化，或者推出一个 GeForce256 专用版，想看 DVD 的朋友没有必要对 GeForce256 犹豫了（图－07）。

[测试 GeForce256 的准备]

我们使用超频的赛扬进行测试——因为有太多国内的朋友和玩家拥有与此类似的系统，做着相同的事情；超频，这些人群的数量是 PⅢ和 Athlon 所不能比。另外，用 Athlon 600MHz 做的测试也证明：超频赛扬搭配 GeForce256，实际游戏效果绝不比同频 Athlon 和 PⅢ差太远。

配置如下：Intel Celeron 366MHz 超频到 567MHz/Aopen AX6BC Gold 主板 樵风 PC－133 64MB×2）CL＝2）/IBM DJNA－371350 硬盘。

对比显卡：使用 Leadtek 的 S320Ⅱ－32MB（测试时我才发现，它居然用的是 0.22 微米的 TNT2 Pro 芯片，加上配备有 6ns 的 SGRAM，所以很轻松将频率调整到 TNT2 Ultra 的级别：150MHz/183MHz，而且非常稳定，温度比 GeForce256 要低得多）。

驱动程序：我们使用 nVIDIA 官方的 3.53 版驱动，可以同时支持 TNT2/GeForce256，而在安装时分配不同的 DLL 文件，这是 nVIDIA 公布的正式版本 GeForce256 驱动。

测试软件：《ZD 3D WinBench 2000》——进行其中的[3D 品质]测试；

《3D Mark 2000 Pro》——进行 D3D 速度测试；

《Quake Ⅲ Arena》v1.11——进行 OpenGL 测试；

《Test Drive 6》——进行 D3D T& L 游戏测试。

[ZD 3D WinBench 2000]

3D WinBench 2000 是 ZD Net 顺应 DirectX 7 和新一代显卡推出的权威 3D 测试软件，其 3D API 支持完全、新 3D 标准能够很好地在测试中被调用。但是由于它过分权威，反倒让我们感到了讨厌——一次 3D WinBench 2000 的完整测试至少要 1 小时以上，所以我只应用了它的 3D 品质（3D Quality）测试。

它的品质测试。项目比其它 3D 测试软件完整且复杂，数据高达 69 项。在 69 项测试中，GeForce256 表现让人满意。没通过的项目：

Bump Mapping

Anti－alisaing 640×480

Anti－alisaing 1024×768

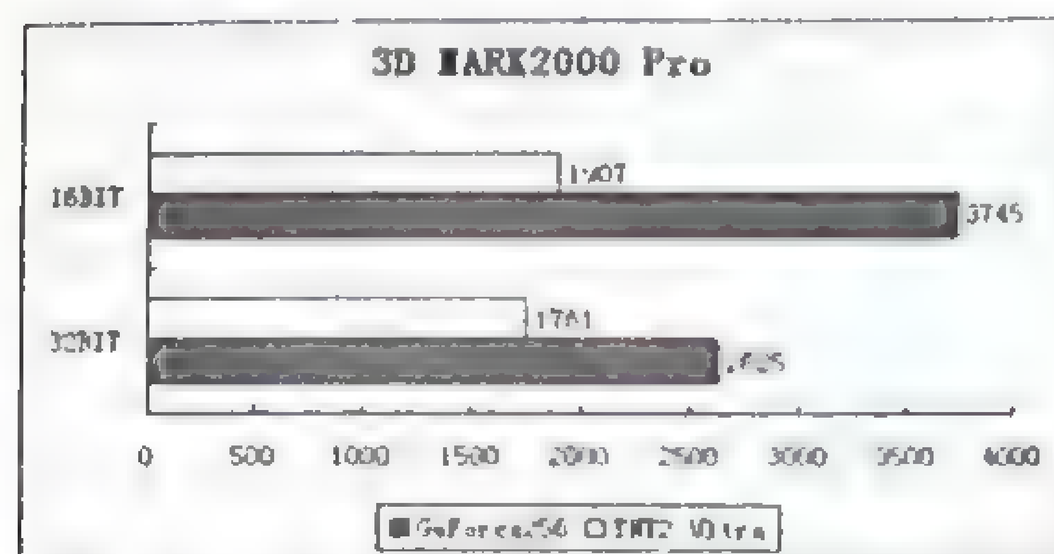
仅 3 项没有通过。

做比较用的 TNT2 则有 8 项品质测试没有通过，6 项没有合格。可见 GeForce256 的 3D API 支持相当完善，至少目前它是 3D WinBench 2000 中品质测试通过项目最多的显卡。

[3D Mark 2000 Pro]

对 DirectX 7 与 Hardware T& L 支持、简洁明快的测试方法和一目了然的结果浏览，《3D Mark 2000 Pro》是我最喜欢的测试软件。测试中，GeForce256 可以选择打开硬件 T& L，我们测试 1024×768 像素的结果：（图－08）。

有了硬件 T& L 的支持，GeForce256 确实表现出强劲

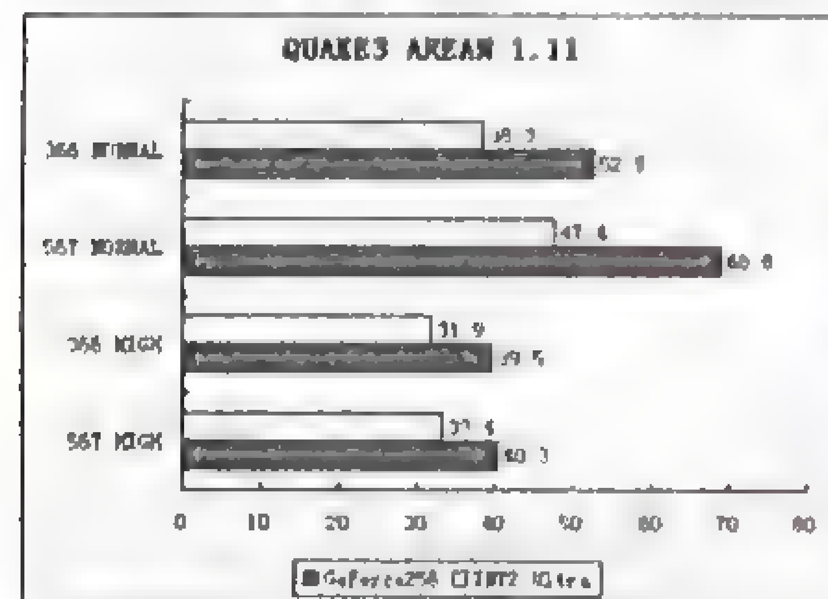


(图－08:上侧横条为 TNT2,下侧为 GeForce256,下同)

的性能,在 16bit 下几乎是 TNT2 Ultra 的两倍,而 32bit 却出现了急剧下降。正如上面说的那样,1024×768@16bit 下,多纹理像素填充率为 472.9M/秒;但是到了 32bit 下,像素填充率测试值只有 276.5M/秒,2.6GB 的显存带宽严重影响 GeForce256 在 32bit 下的发挥,不过 GeForce256 速度优势依然非常明显

[Quake Ⅲ Arena]

我想这大概是 99 年最受欢迎的游戏。Quake Ⅲ Arena 对显卡的要求达到了一个阶段游戏的最高峰。12 月份上市的 Quake Ⅲ Arena v1.11(即正式版本)对显卡的要求比先前的几个测试版更严酷。一块 3D 显卡要想卖得不错,恐怕必须要顺利通过 Quake Ⅲ Arena 这一关。



(图－09)

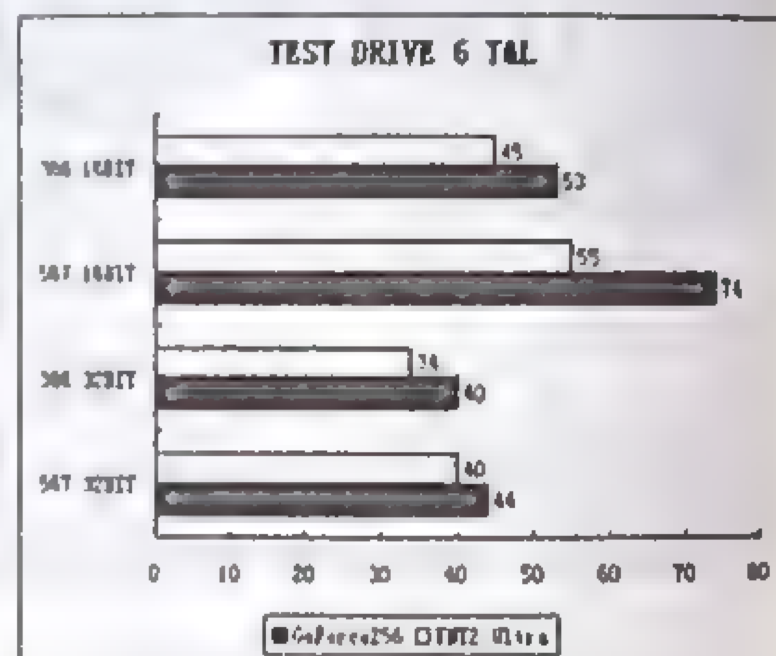
我们测试 Quake Ⅲ Arena 的时候,分别测试[High Quality](32bit)和[NORMAL](16bit)模式。特别的是,在两种模式下均将分辨率项目设为 1024×768 像素。为测试 GPU 和 T&L 的实际效果,我们还将 CPU 变成 366MHz 标准状态工作,测试在低主频 CPU 下的表现。测试结果如下:(图－09)。

GeForce256 在 16bit 的速度比 TNT2 Ultra 快得相当明显,即使使用 366MHz 的 CPU,依然能够保持 50fps 以上的速度。可是到了 32bit,SDRAM 的狭窄带宽又将 GeForce256 的速度拉了下来。值得注意的是,使用 366MHz 的情况下,GeForce256 仅比在 567MHz 时慢 0.8fps,真不知道这要归功于 GPU 和 T&L,还是要归罪于严重影响 32bit 发挥的 SDRAM 显存带宽

[Test Drive 6]

很好,总算找到一款让人满意的 D3D 游戏测试,去代替毫无游戏性的《兵人》(Expandable)了。Test Drive 6 提供完善的显卡支持,它可以算是第一款支持 D3D T&L 的大牌游戏

我们测试的公路是 ROME,分辨率基于 1024×768,和 Quake Ⅲ Arena 一样,做了 366MHz 和 567MHz 的测试,了解 GPU 效果。测试结果如下:(图－10)



(图－10)

结果和 Quake Ⅲ Arena 基本相同:16bit 速度很快,32bit 速度下降严重,366MHz 也能够获得 1024×768@16bit 下 55fps 的速度,32bit 在 40fps 左右,还说得过去。虽然 GPU 的效果不太好确定,但说明白了,如果你有一块 350MHz 以上的 PⅡ/PⅢ/Celeron 的 CPU,GeForce256 能够表现优秀。

[结 论]

GeForce256 的一些实测解析就摆在你面前,让我失望的是 SDRAM 带宽给 32bit 造成的影响实在太严重了,骨灰级玩家一定要等买 DDR 版本来买。GeForce256 目前的价位还比较贵,SDRAM 版本普遍在 2300～2500 元,如果春节前能够降到 2000 元以下,DDR 同时以 2500 元左右的价格出现,那么 GeForce256 将会是非常好的选择。过年的时光里,你可以享受 1024×768 像素下,60fps 以上的速度去痛快的厮杀 Quake3,也可以同样的帧数开着自己的名牌跑车游览美丽的城市,GeForce256 肯定会是千禧临近之际最火爆的显卡。

热门游戏与主流显卡

■文/硬件小生

现在的游戏没有足够强劲的硬件设备根本运行不起来,比如你的"CPU 一定要快、内存一定要大"。同时很多游戏都在开发中使用 3D 技术,需要微软 Direct3D 或 SGI 的 OpenGL 接口来配合,运行时必须有支持这两种 API 的图形加速卡。

说到 3D 游戏还有个问题,那就是很多作品只有"华而不实"的外观:它们必须使用极高的硬件配制才可流畅运行,但效果却一般,可玩性也不高。我想老资格的玩家一定对这点深有体会!当然,我们这里不会讨论那些效果差、游戏性又不高的"鸡肋",只谈谈最近推出的几个经典作品。既然是"精品",玩家自然众多,我们就在探讨这些酷游戏的同时,也一起聊聊最适合它们运行的那些市场主流 3D 图形加速卡。为了适应阶层不同的用户,我们会为每个游戏分析出不同档次的"推荐运行"3D 卡,希望能给所有 3D 游戏和硬件发烧友以启迪。

随着微软 DirectX 技术的成熟,3D 游戏愈来愈偏向于使用 D3D 作为通用应用程序界面来编程,而各大图形芯片制造商也逐渐开始把优化好 D3D 作为竞争的主要手段。的确,D3D 作为微软近年来占领 3D 游戏 API 市场用的主要武器,发展非常迅速,从早年的 DirectX 1.0 到前不久推出的 7.0a,功能真是愈来愈丰富,而且还一直保持着免费和完全公开这些无与伦比的优势。所以本文我们首先对近期著名的 D3D 游戏给予分析介绍,而后再看 OpenGL 的《Quake3》。

第一个我向大家推荐的是《世嘉拉力 2》(英文名称《Sega Rally 2》),它是日本 SEGA 公司于去年推出的街机版《世嘉拉力 2》的 PC 移植版。很多朋友在玩过了 SEGA 移植版游戏后,总觉得效果不理想,没有在街机厅里玩得那么爽。其实我以前也一直这么认为,因为在 SEGA 以前移植的《Sega Rally》、《梦游美国·豪华版》、《VR 特警 2》、《鬼屋》等名作中,无论画面还是音效都不怎么样,玩起来的感觉和街机简直是天壤之别,让我们这些 PC 玩家失望了不知多久。主要原因应该是那时 SEGA 的程序员对 PC 硬件机能吃不透,使得软件执行效率很低,比如当时我们用的 Voodoo2、TNT、G200 等卡,明明性能不错,但却无法很好地运行这些移植游戏。





而现在我想告诉大家的是,《世嘉拉力 2》将会改变移植游戏在 PC 玩家心目中的地位,它移植到 PC 后不但画面精美,而且在不错的硬件配置下将有超一流的运行表现。整个游戏使用了很多三角形,场景丰富!画面精美的另一表现为地面纹理的加大,看起来至少应该是 256×256 的材质贴图,比较真实地还原了街机的图形效果。操作方面的进步也是这个游戏的另一大特点,当你在大弯道猛拐弯时,赛车会根据不同力度表现出不同的甩尾感,真像自己在开车一样爽!

虽然说这个游戏对 PC 硬件机能吃得比较透,但我并不是说您可以用 S3 Virge 或 9750 来流畅地运行,至少也要有第 3 代显卡。当然,如果您用第 4 代显卡如 G400、TNT2,那就可以享受一下更高分辨率下的飚车感了。下面让我们从多个角度来看看市面主流 3D 图形加速卡在这个游戏下的表现吧!这些卡按照价格档次分为高端和低端,分别适应不用经济情况的用户,具体为:3dfx 公司的 Voodoo1/2/3/Banshee、nVidIA 公司的 Riva128/TNT/TNT2、Matrox 的 G200/400、Intel 公司 i740/752。

其中 Voodoo1/2/3 画面效果不错,Voodoo3 的流畅度

很好。Banshee 麻烦些,速度有些慢,不知原因 不是方面就是观众与树的边界有"黑圈"、

Riva128/TNT/TNT2 的贴图效果比较理想,TNT2 速度象以往一贯的快。画质方面,观众与树的边界也有"黑圈",远景的雾化效果不很理想。尤其是 Riva128,因为不能支持 MIP 贴图功能,色彩过度表现比较差

i740 与 i752 的各方面表现与 Riva128/TNT 差不多,再加上有些贴图错误,速度也不够流畅、

G400 的画面很好,图形表现也不错,最理想的是观众与树的边界没有"黑圈",与 DC 版的效果最接近! G200 略差一些,观众有黑圈而树没有,综合表现还算可以,速度不太理想。可惜的是,G200 和 G400 的驱动有个小 BUG,就是游戏中无法自动屏闭鼠标,您要手动把鼠标拖到画面边缘才可以。

游戏中,如果你觉得在显示器上玩《世嘉拉力 2》找不到街机的感觉,还可以用有 TV－OUT 功能将图象输出到电视机上去爽一把。

与《世嘉拉力 2》不同,EA 前段时间的《极品飞车:孤注一掷》是标准的 PC GAME,游戏效果没有街机那么华丽,材质贴图效果比前作有所加强,但看起来仅有 64×64 的纹理,所以赛场和赛车的描绘有些不够细腻,不过玩起来的速度感很强。这个游戏对硬件配置要求比较高,想在高分辨率下享受飞快的飚车感,最好还是有块前卫级的显卡,如 TNT2、G400、Voodoo3 等。EA 推出《极品飞车:孤注一掷》已经数月了,想必大家对它早有足够了解,此处就不多言,还是让我们看看最近刚完成的《FIFA2000》有什么进步。

作为《FIFA99》的替代品,EA 对《FIFA2000》给予了足够重视,改进之处表现在:全新设计的主菜单,著名歌手新录制的主题曲(很好听哟!),更真实的慢镜头回放,更丰富的队员面部表情和比赛动作。比如场上争抢时,控球队员会时常伸出一臂顶住对方防守队员,不会再出现《FIFA99》中那样按一下[D]就抢断成功的情况。当然只有玩过了您才会有体验。不过《FIFA2000》也不是十全十美,给我最明显的一个不适应就是传球失误率大大提高,再没有《FIFA99》中那种精确的短传了

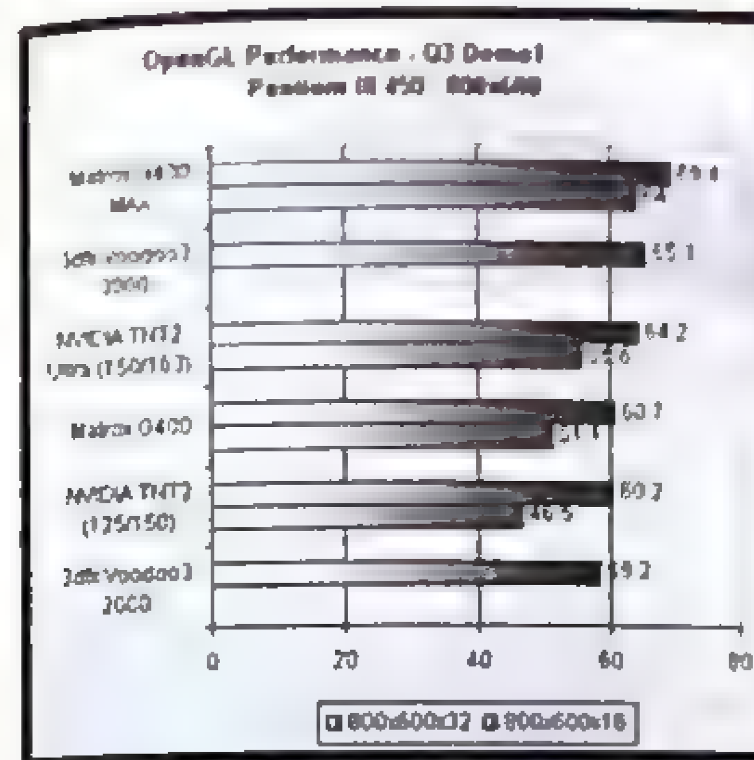


类似这种热门游戏,我们当然也要看看它需要什么硬件配制,从主流来看,我认为您至少也要有 300MHz 以上的 CPU,最少 32MB 的 RAM,当然一块好的 3D 加速卡是必不可少的了。由于《FIFA2000》以 D3D 模式支持大多数图形加速卡,因此很多人觉得各种显卡的效果差不多,但实际不是 同《世嘉拉力 2》一样,nVidIA 系列显卡在游戏中雾化特效不尽理想,游戏中构成观众的多边型比较少,如果没有雾化来辅助,会显得远处的人物都是些小纸片,太不自然了,所以喜欢玩 EA 的 FIFA 系列的朋友还是别选择 TNT(2)卡了

与之形成对比的是 G200 和 G400、Voodoo2 和 Voodoo3 等其他显卡,Matrox 先进的 VCQ^2(明亮色彩)技术使得画面明亮艳丽;Voodoo 系列则有非常不错的雾化效果,对于比赛中各种天气的表现真是 COOL 极了!但有一点我要提醒您,想在普通分辨率下有流畅的效果推荐您用 G200 和 Voodoo2;如果喜欢高分辨率,还是 G400 和 Voodoo3。由于这个游戏没有使用 32bit 色和大纹理贴图,所以 Voodoo2 和 Voodoo3 足以胜任,只是没有具备 VCQ^2 技术的 G200 和 G400 那么清晰

最后我们看看《Quake3》,这是 id 最近的大作,出色的图形表现足以替代《Quake2》的地位。由于 id 系列游戏一直使用大量特殊贴图特效,比如"单周期－双纹理"、"曲面贴图"和"镜面反射"等,所以 Quake 系列游戏一直被玩家称为显卡杀手,当然它对 CPU、内存也吃得够狠。说到 Quake 游戏,我想大家早已熟悉它的玩法和特点,无非是靠技巧来打打杀杀,但说起《Quake3》对硬件的要求,嘿嘿!比《Quake2》可就严格多了,即使是 640×480@16bit 的分辨率,也仍然有不少显卡无法流畅跑起来。更有趣的是,id 似乎在《Quake3》的图形引擎上做过什么调整,拉大了 16bit 和 32bit 下的画面效果差距。一般游戏这两者差别主要在于色彩过度方面,而《Quake3》整个游戏场景都能让人感觉出 16bit 渲染的不足。所以想要酣畅淋漓地玩《Quake3》,还是选用 TNT2、Rage128 和 G400 比较好、

对于《Quake3》而言,Voodoo3 带来的操作感不太好。大家知道,对于动感极强的游戏如赛车或 Quake 类,操纵灵敏度非常重要。当《Quake3》的高分辨率设置比较高时,Voodoo3 或 Rage 128GL 会出现延迟,当你按下左键平移时,机器会迟上零点几秒才有反应;而松开左键时,人物还会再移动零点几秒才能停下,玩起来会很不爽。



id 在《Quake3》中使用了高达 512×512 的纹理贴图,因此只支持 256×256 像素纹理的显卡会不堪负重,Voodoo3 就是之一。而最高可以支持 2048×2048 纹理的 TNT2、G400 就要好得多。所以喜欢这类游戏的朋友,我推荐用 nVIDIA 或 Matrox 的显卡,至于各种卡的速度如何,请看看 anandtech 对于它们的具体测试(图表资料来源:www. anandtech. com)。

虽然 Voodoo3 的速度看起来可以,不过综合图象质量和操作问题,劝您还是选择 TNT2 或 G400 吧。

以前大家总觉得 Matrox 显卡的 OpenGL 性能不好,为什么这次测试《Quake3》能有如此表现?这要归功于 Matrox 最新的 5.41 版驱动,它大大提高了 G400 的 OpenGL 效能,特别是附带的 TurboGL 驱动更使其 OpenGL 类游戏速度提高了平均 50% 以上。

最后我们谈谈各种卡的 TV－OUT 情况。其中 nVIDIA 芯片的显卡部分有视频功能,3dfx 的 Voodoo3 3000 也有,但这些卡一般都使用第 3 方视频芯片用于输出,最终在电视机上的效果多少要打个折扣,部分产品不能保证显示器和电视机的同步显示。G400 的双头(DH)版可输出至 TV,但价格比单头(SH)的贵,是不是物有所值就看您的实际需要了。它第 2 个接口可以清晰地将图象输出到电视上,也可以用来再连接一台显示器。令人满意的是,G400 的 TV－OUT 可以对显示器和电视机的刷新率分别调整。举个例子,当电视机刷新率为 50Hz 时,G400 可以使显示器与电视"非同步",只要你的显示器够劲,想刷多少有多少、

除了 G400 外,TNT2、Voodoo3、Rage128 等显卡只有一组 RAMDAC,所以在进行视频输出时,显示器需要和电视机保持一样的刷新频率。国内电视机均为 PAL 制,刷新率为 50Hz,一般显卡在进行视频输出时,显示器也会降低到 50Hz,这对眼睛极为不利,一般来讲显示器的刷新率在 75Hz 以上才会避免疲劳!所以喜欢用电视机玩游戏的朋友一定要注意保护视力。

综合本文介绍的这些最新最好玩的游戏,你可能会发现第 4 代卡各有千秋,具体您想选择什么硬件产品,还要看个人的游戏爱好及经济情况。

编后:

综观 3D 图形加速卡的第 4 代产品,战至今日应该说基本是 TNT2 和 G400 的天下了,特别是 99 年 12 月初的《Quake3》更使 Voodoo3 疲态倍现。不过在这里,Chance 觉得有必要提醒大家一句:您也许已经看过很多关于第 4 代 3D 加速卡的评测对比,会发现 G400MAX 都取得了相当不错甚至是极品的成绩,但要注意,G400MAX 和 G400 在具体产品上可是两个概念。非 MAX 版的 G400 是很难达到 G400MAX 表现的。

至于 G400MAX,在承认它非凡的 2D/3D 表现同时,您也要看到,从性能上讲它已经不如刚上市的 GeForce256 和即将上市的 Savage2000;从价格上讲,它和同代的 TNT2 Ultra 比毫无优势可言,至于双头显示功能则取决于您的具体应用。另外在 3D 特效上,Bump Mipping 实际包含 3、4 种,G400 强调硬件支持的是其中的"环境凹凸贴图"(效果最好的一种),但这并不意味着其他卡就无法实现凹凸贴图。比如最近的《古墓丽影:最终启示录》,用 G400MAX 玩,环境凹凸贴图表现出来的古埃及浅浮雕效果相当不错;但用 TNT2,一般的凹凸贴图一样可以表现出来,只是效果要打个折扣。



可以这样说,如果您追求的是顶尖的效能表现,刚上市的 DDR 版 Geforce256 是不二之选;如果您需要将游戏输出到电视上过瘾,G400 是非常好的选择,但它的 MAX 版会很咬手;如果您需要追求一个比较合理的性价比,那么 TNT2超频到 TNT2 Ultra 用,或者买个 32MB 的 TNT2 M64 是个不坏的想法。至于 Chance,我生活在现实中,购买产品从来不以效能作唯一的考虑,毕竟荷包是最现实的。

海外传真(2000年1月号)

新奇的USB设备——Intel USB显微镜

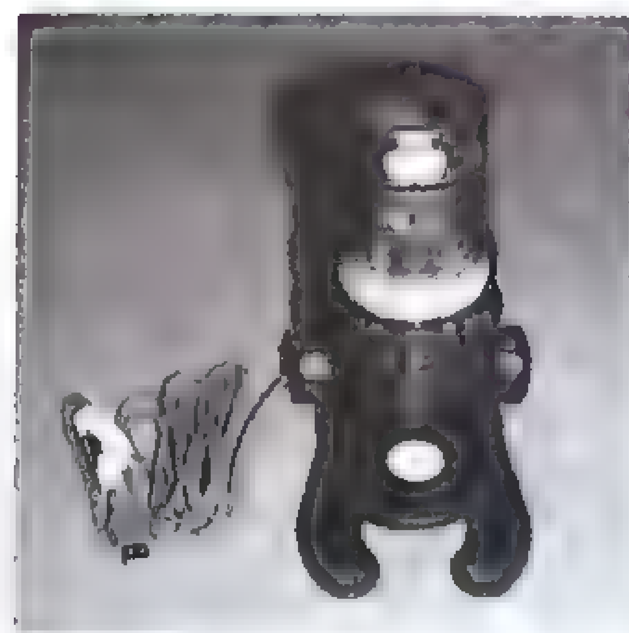
■文/日本通讯员·程远

众所周知,Intel是世界著名的CPU厂商。除CPU外,它当然也生产销售许多其他的电子类产品。但要是发现Intel开始卖显微镜,您是否觉得意外呢?反正我是从来没听说它能生产显微镜。但这一次《海外传真》里为大家介绍的,却恰恰是一款以"Intel Play"为商标销售的USB接口专用显微镜。

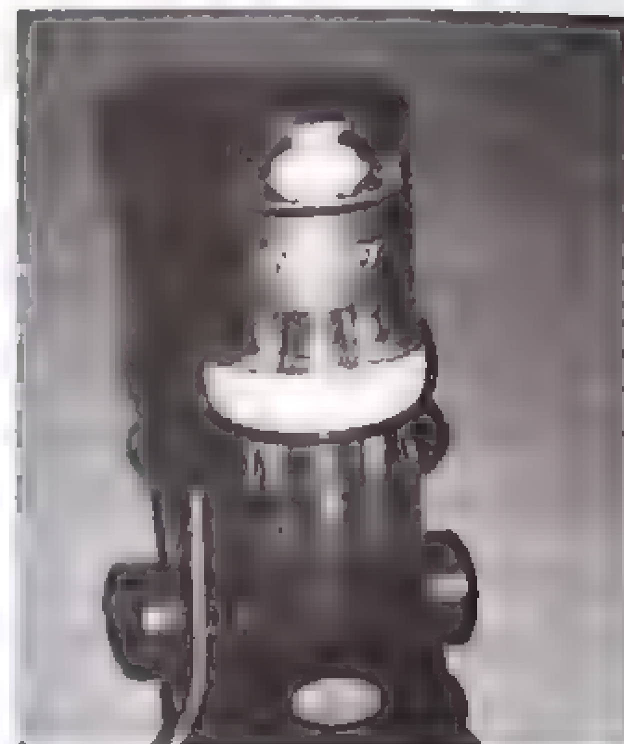
这种显微镜的全称叫做"Intel Play QX3 Microscope"(以下简称QX3)。它是由Intel和美国著名玩具厂商Mattel共同开发的"Intel Play"系列产品之一。在美国众多玩具厂商中,Mattel也算是享誉一方的代表性企业,它推出的芭比娃娃系列至今在全世界广受女孩们的欢迎。今年2月,希望赶上"数字化时代"的Mattel计划推出一系列能与电脑联动的新时代玩具,但苦于缺少开发经验及在电脑用户中知名度较低,因而采取与业界巨人Intel合作推出这一系列玩具的办法来保障计划的成功。

由于QX3是作为玩具来开发的,因此它的基本出发点自然不会单纯追求高性能,而是力争做到"好用、够用、易用"。它最大的特点就是引人注目的外观设计和与众不同的"纯USB接口驱动"。还有,由于它是一件"玩具",因此在售价上与普通光学显微镜相比显得相当低廉,在美国的标准售价仅为99美元(同档次的'真正'显微镜卖多少钱我也不清楚,但起码比它贵上几倍)。除了显微镜外,目前已发售的Intel Play系列产品还包括一种名为"Intel Play Me2Cam"的USB接口数字相机,它的售价也是99美元。


(图-01:Intel USB显微镜外观)


(图-02:显微镜的配套部件)

尽管QX3是作为"玩具"来销售的,但考虑到它能与PC联动并具有放大显示图象的功能,因此单作玩具来消遣似乎显得有些大材小用。再看它的售价,更令人联想到不仅是个人用户,恐怕教育科研机构也可以考虑使用它来进行生动活泼的科普知识教育吧

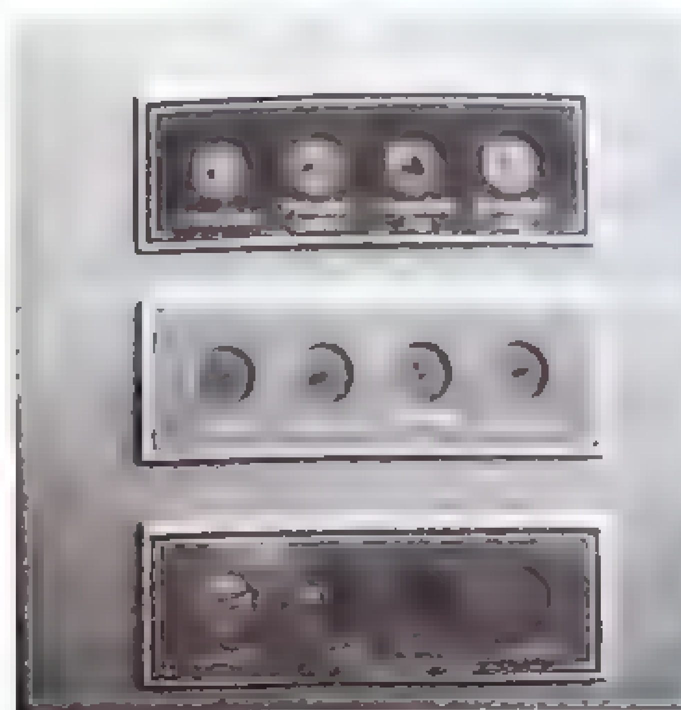

(图-03:调倍率的转轮和快门按钮)

QX3本身的操作十分简便,但在实际应用上有限制,就是一定要连接到PC的USB接口才能使用(无法象普通显微镜那样从光学目镜直接观察)。它的外观色彩十分鲜艳,乍一看就给人以"玩具"的感觉。在包装盒中,除了显微镜外,还带有包括驱动控制程序的CD-ROM、说明书、试料样品和一些采样工具


(图-04:手持观察)

整个显微镜呈半透明蓝色,本体上部隐约可见CCD控制部分。由于几乎全部零件都是由塑料或树脂制成的,因此包括支架在内,显微镜重量相当轻。在外观上QX3还有意识地大量采用圆滑过渡处理,以保证即使是不谙人事的儿童使用它时也不会被割伤、划伤

使用显微镜之前,用户需要先安装CD-ROM中附带的专用控制程序,整个安装需要占用71MB(最小安装)到160MB(最大安装)硬盘空间。装好控制程序后,只要将显微镜接上电脑并运行该程序即可。CCD以及显微镜头照明用的电源全部由USB接口提供,因此不需要另外配变压器,这使QX3的接线十分简洁。启动控制程序后的整个用户界面十分简洁,各机能都用一目了然的图标来显示,可见它在软件上也充分考虑了少儿用户的实际水平(还有就是很适于象我这样的不擅E文的懒人使用)。尽管CCD的具体性能指标未公布,但从它拍摄静止图片时512×384像素的解析度来看,估计使用的是25万像素左右的CCD。


(图-05:附带的试料样品)


(图-06:主控制画面)

普通光学显微镜都由接近观察对象一侧的物镜和实际供肉眼观察用的目镜构成,显微镜总放大倍率则以"物镜倍率× 目镜倍率"来换算。大多数情况下,目镜倍率是固定的,总放大倍率靠切换物镜(大都有3~4种)的方式来改变。但QX3采用的则是象左轮手枪那样转动镜筒(目镜和物镜一一对应并已分别固定)的方式来改变放大倍率。它的放大倍率可以由手动切换为10倍、60倍和200倍。尽管它的最大放大倍率比真正的光学显微镜低(光学显微镜一般都可达到400~800倍),但考虑到它的主要用途和保障易用性方面的需要(倍率越高整个视野就会越暗,而且聚焦难以控制,不适合初学者使用),200倍的放大能力应该算是比较合理的。另外它还有一个特色就是可以选择从观察台的上方或下方(只有装在支架上时才可使用)来进行投光照明,因此能够根据观察对象的不同选用最合适的照明方式。

QX3附带的试料样品包括虾卵、丝绸纤维以及昆虫翅膀等共计12种。通常情况下,使用光学显微镜观察试料需要先经过染色与固定两道工序(只需一次性观察的话也可以不做固定处理),因此想要做出好的试料还需要有一定的手艺才行。不过有了附带试料样品后,用户可以轻而易举地领略到微观世界里的绮丽风光。

当然,QX3也有它的不足之处,首先它的调焦机构比较原始,只有比较熟练的用户才能做到在高倍率观察时准确聚焦,此外它的另一个缺点就是没有固定试料切片用的金属爪钩,试料切片很容易从观察位置滑动。这可能也是出于安全上的考虑,在设计阶段就刻意避免使用金属零件的缘故吧。不过瑕不掩瑜,QX3的硬件部分,从整体上看应该算是做得相当出色的了。

作为一种电脑"外设",QX3软件部分也很有特色,它的控制程序不但具有放大观察并保存图象的功能,还能在保存的图象中加入文字(可以简单地添加图片说明)并设定万花筒、波状变形等各种视觉特效处理,也能制作由静止图片和动画构成的幻灯演示。它既可以用512×384像素的解析度以BMP或JPEG格式保存静止图象,也可以用320×240像素的解析度拍摄动画AVI文件)。另外它还具有按一定间隔自动进行拍摄的定时摄影机能,这一功能可以在观察结晶的生成或是受精卵成长等耗时较长的反应过程时大显身手。

除了放在支架上对试料切片进行观察外,QX3还能以手持方式扫描观察那些比较大的对象。考虑到手持镜头容易颤动,用200倍观察可能会比较困难,显微镜上部带有一个绿色快门按钮,用户可以一边观察PC上显示的主画面,一边在合适的时候按下快门保存图片,十分方便。

作为一种益智玩具,QX3的设计无疑是成功的,尽管它的光学精度与透镜性能和真正的光学显微镜相比还有一定差距,但考虑到它的实际用途,应该说性能还是绰绰有余的。由于在设计阶段就从软、硬件各方面都充分考虑了少年儿童的实际需要和知识水平,因此它在易用性方面做得相当出色。即便是不懂英语的用户,只要按着画面上的图标指示进行操作,也能轻易掌握它的用法。除了当做面向少儿的科普玩具外,QX3对我们这些"业余科技爱好者"来说也是一款很有魅力的产品。例如那些想改造主板、CPU等精密电子元件的发烧友们就可以用它来对电路、元件等进行精密观察。


(图-07:放大10倍的DIMM)


(图-08:放大60倍的DIMM)

目前这种显微镜在欧美已经正式发售,日本市场上流通的是直接进口的英文版。不知道哪天能让咱们祖国的花朵也通过这类别致的益智玩具领略到神秘的微观世界?我衷心期待着这一天能够早日来临!

硬件兵工厂合作站:飞翔鸟 http://www.pcbirds.com/

本栏编辑/Chance

东方快车与东方网神世纪号

■文/晓东

开宗明义第一句：实达铭泰这两款软件便宜、实用。说便宜，两张满满的正版光盘加详细的手册卖 29 块；说实用，您慢慢往下看……

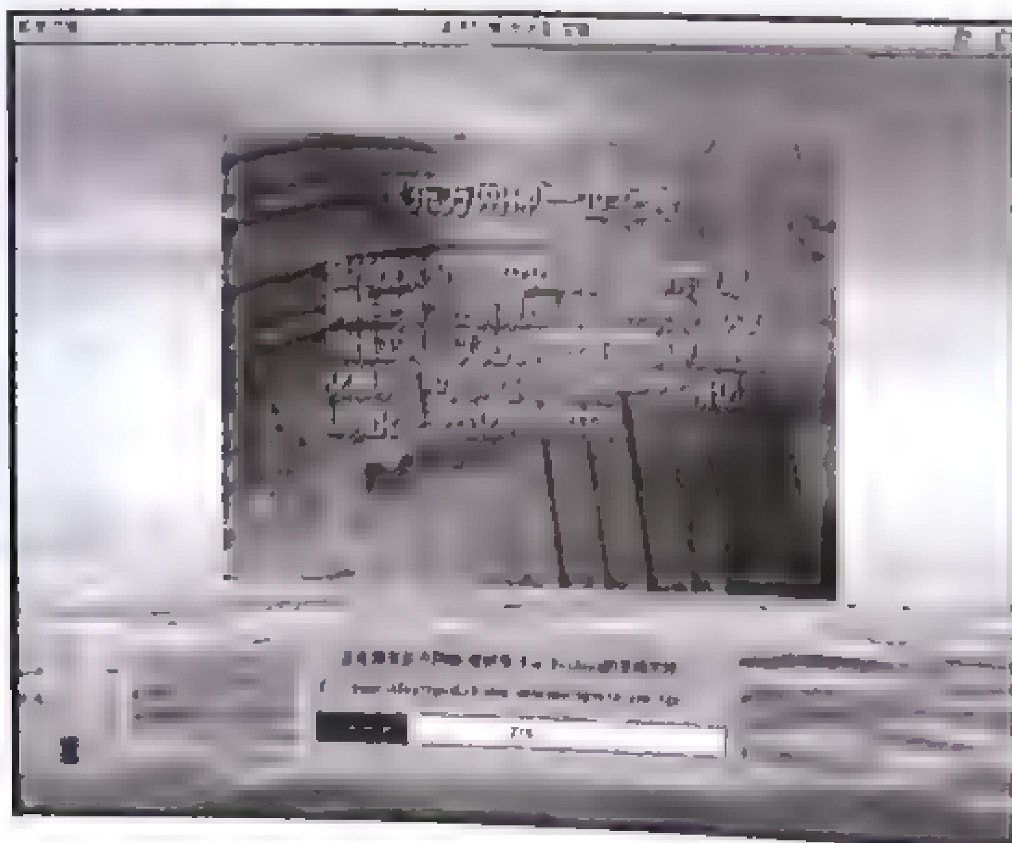
东方快车世纪号

东方快车“世纪号”是实达铭泰组织数十位语言学家、软件专家、市场研究专家历经一年完成的，具有全新的 S－Speed 引擎的翻译软件，使汉化翻译质量达到国际领先水平。该软件提出“应用学习一体化”概念，加入对学习、写作、思考的辅助等新颖实用功能，在原有 BIG5 和 GB 内码转换的基础上，增加中、日、韩之间的内码 6 向转换和同屏显示，其中的“中”又可称为大中华码，包括 BIG5、GB 和 HZ 码，并增加了日、韩文翻译。采用整句、整段的语法分析，使网络翻译质量更上一层楼，全面支持微软最新的 Win2000 系统，翻译功能更实用，操作更流畅。

日文信息轻松搞定

作为游戏的忠实爱好者，尤其是日文游戏，精美的图画、富有动感的音乐和曲折生动的情节无一不让人留恋，由于对日文一窍不通，玩起来特别累，连看懂菜单都成问题，想说爱它不容易。市面的翻译软件大都是英中、中英翻译，真正支持日文翻译的软件几乎没有。有了《东方快车世纪号》，效果如何，您自己试一把就知道了。

《快车世纪号》在一级菜单中有[日文翻译]这一项。为了检查其翻译效果如何，找来《最终幻想 8》试试。玩了个把小时，感觉翻译的可读性很不错，那些以前只能跳过的即时对话，现在已经能看得很清楚，因为完全是中文显示。随着游戏情节的不断展开，翻译也在不停进行，没有一点停滞的感觉。内置“日文词典”功能，不能翻译的单词您也可以自己查找。



一位朋友曾问“翻译的准确程度如何？至少要能将看不懂的日文翻译成看得懂的中文。能做到这一点的，目前的翻译软件还不多！”。这可以说是国内日文游戏迷的心声。

世纪号不仅能对日文游戏进行翻译，还可以对日文网页进行实时内码识别、多种内码同屏显示、翻译及版面整理，还可以对所有屏幕上显示的日文文本进行翻译。

广内码转换

浏览港台网站时经常看到乱码，用日、韩文书写的文章在中文 Windows 下不能正常显示，这就是我们常说的“内码”捣鬼。解决“内码”问题需要有专门的显码或转码工具，如南极星、Richwin、Macginwin 等就不错。一套好的工具应包括几个方面，一是支持多种内码，这对于经常同多个地区交流的人尤为重要；二是可以对多种不同内码进行同屏共显，因为一篇文章或一个网页可能包含多种内码，甚至同一个网页就有 5 种以上的内码内容；三是要能将那些不同内码的文章或网页进行转码并保存，这样浏览才更方便。

东方快车世纪号内含显码转码功能，提供对多种内码的显示，包括大陆 GB 简/繁、台湾 BIG5 简/繁、日文 Shift－JIS/Euc－JIS/New－JIS 和韩文 KSC 多种内码，满足东南亚地区文字交流的需要。具有多内码全屏共显功能，可智能识别不同内码，分别进行显示处理，共存于一屏互不干扰。同时它可以在这 8 种内码之间进行相互转换，并可对相应转码的部分进行保存。除对窗口内容可以转码保存外，还提供批量转码功能，可同时对大量不同内码文章进行互相转换，提高了工作效率。

最有特色的是转码过程中提供[语言本地化]的处理，即把具有港台特色的表达方式转化成为大陆的相应表达方式，反之可同样操作，这样转码后的文章、网页就更符合人们的阅读习惯。如港台称为“白粉”、大陆叫“海洛因”；大陆称为“聚乙烯”、港台叫“宝丽龙”。如果没有[语言本地化]的帮忙，双方的理解不知会是什么样子。

东方网神世纪号

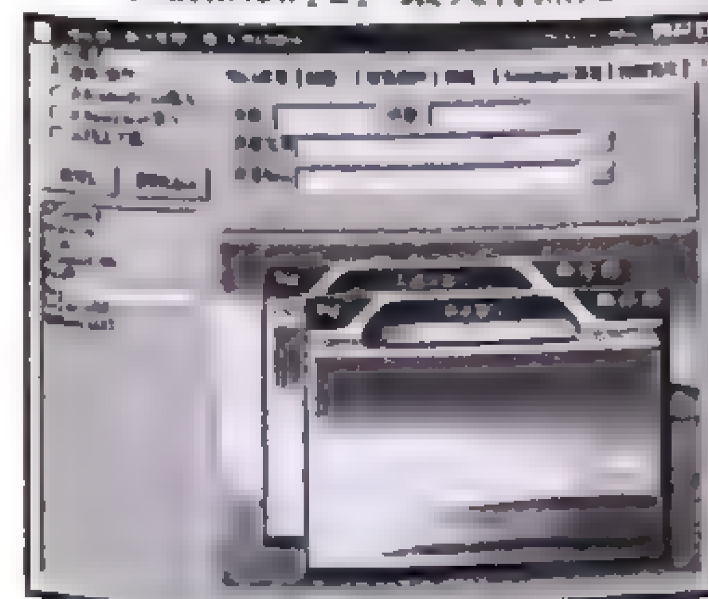
东方网神世纪号是网络工具软件《东方网神》的升级版，可以直接进行网页翻译、内码转化、主页跟踪；邮件管理方面支持多用户操作，并能自动删除垃圾邮件；可以随意制作自己的“网神”窗口；具有中文语音系统，可以“听”新闻；提供主页制作、网络音乐游戏、浏览、聊天等数十种网络常用软件。

“中国网络城”是其中的一个重要模块，用户可以像身处真实的城市那样尽情享受网络带来的方便，鼠标“指那到那”，非常方便。需要收发信件、打 IP 电话、订阅报纸或申请自己的个人邮箱，去邮局就可以；想看体育比赛的现场直播、最新体育消息，找体育场；甚至可以直接收到各地的广播电视节目。集成了数万个网络资源，将 Internet 搬到了用户的电脑里，真正让网络走向每个人的生活中。同时，集成语音模块、超级下载、快速浏览、邮件管理、分类搜索等网络应用功能，提高上网效率，用户在使用网络时可以“轻松搞定”。

中文搜索找遍世界

搜索引擎是网络用户不可少的，因为你不可能将你需要的网址都掌握，需要搜索引擎的帮助，所以 yahoo 才会有近乎奇迹的发展，搜狐才会成为中国网络的代表。但是任何一个搜索引擎都不可能将所有的网址资源全部收罗，只是很少的一部分，这样就需要一种集合了多个搜索引擎的搜索工具。东方网神世纪号中的“SeachNow! 2! ”就是这样一个优秀的搜索工具，收罗了包括 263、新浪、常青藤、Openfind、Yahoo 等等中、英、繁体搜索引擎在内的 500 多个搜索引擎，可以将你想要寻找的内容一并收罗。同时，“SeachNow! 2! ”中还带有一些热门词汇的分类搜索，比如娱乐、足球、MP3、游戏、中文网址等等，只要点击了这些词汇，“SEACHNOW!2!”就会自动向你推荐一些搜索引擎，非常方便。也可以直接打开其中任何一个搜索引擎进行查找。“SEACHNOW!2!”的搜索速度相当快，即使你同时开启几十个搜索引擎，也能在短时间内完成。

“SeachNow!2!”最大特点是可以用中文的内容在英文的网站中进行搜索，由于目前 90% 以上的网站都是英文的，要得到更多的世界信息，用“SeachNow! 2! ”就非常方便。如想寻找带有“中国”的词汇，普通的搜索引擎只能在中文网站中寻找，而“SeachNow! 2! ”还可以将包含“CHINA”（即“中国”）的网站全部找到，使相关信息全都展现出来，同时“SeachNow! 2! ”可以将你提交的简体内容变成大五码进行寻找，方便极了。



搜索结束以后，“SeachNow!2!”可以将所有搜索到的目录进行重新连接，以证实网址是否有效，并将搜索的结果列表排列，使检索结果有的放矢，同时每一次搜索到的结果，都会自动保存到“SEACHNOW! 2! ”的结果栏中供查找。

全球通用的中文电子邮件系统

有关调查表明，收发电子邮件是目前人们上网最常做的事情。低成本高效率是电子邮件的最大特点。但电子邮件受收发信双方的平台系统限制，不免令人遗憾，如你的亲朋好友在国外使用的是英文平台（比如英文 Win98），而你用中文给他发信件，在收信方显示的就会是乱码，因为英文平台无法辨认中文，所以非常麻烦，要给国外的朋友写邮件，先要学好外语。东方网神“世纪号”提供的中文电子邮件系统（即东方网神邮件管理系统），支持英、日文平台，可以使中文电子邮件顺利畅通全球。



该系统的菜单列表非常简捷，即使没有任何使用经验的人也可以迅速掌握，其收发 E－Mail、多用户支持、远程管理、自动删除垃圾邮件、设置签名等功能一应俱全。具备英文翻译和内码转换功能，国外或是港台的朋友用英文或大五码写来的邮件也可以收到，只要点击界面上的几个图标，就可以将收到的英文邮件准确地翻译成中文，或是将大五码文字与简体之间进行互换，这样你就不会再为收到英文或乱码邮件发愁了。

其特制的平台中文转换系统可以将英文或是日文平台上收到的中文邮件，完好无损的转换成为中文，即使你写给日本或是美国亲戚朋友的中文邮件，也可以畅通无阻的在对方平台上显示出来，真正做到电子邮件全球化。同时该系统还可以发声，点击发声按钮，内置的中文语音系统就会将邮件准确的朗读出来，对于久居国外的朋友来说，可以听到用中文朗读的家乡亲人发来的祝福与问候，的确是一件幸福的事情。

这种集邮件收发管理、语言翻译、平台转换、语音阅读为一体的“东方网神邮件管理系统”，使中文邮件通达全世界，是邮件管理系统上的里程碑（某编：这年头里程碑还真多）！

酷酷软件店

——贺卡软件大放送

■文/黄磊

刚过去的这个千禧年元旦，你为你的朋友和亲人送上贺卡了吗？没有送？不要紧，马上还有咱们中国人自己的节日——春节呢！网络时代自有网络时代的送法，从前的贺卡不光需要花钱去买，也需要花钱去寄，最关键的，你很难亲手去为对方量身定做一个独一无二的卡片。而电子贺卡不光可以完全按你的要求和想像制作，还能声色并茂。近来甚至出现了3D卡片。当然，送起来也便捷多了，直接通过E－Mail就能送到。

闲话休叙，还是快来看看小店为诸位客官准备的这6款各具特色的贺卡软件吧！

Animated Email Magic

软件类型:共享软件
文件大小:7.28MB
最新版本:2.0 Release D
出品公司: ArcaMax, Inc
下载路径:http://www.arcamax.com/download/
推荐程度:★★★★★

顾名思义，利用 Animated Email Magic 设计的卡片是会动的。设计动画对于一般人来说可不是什么轻松的事。但 Animated Email Magic 的优秀之处正在于此，就算你是一个美术盲，它也能帮你把无限的创意和乐趣实现！

Animated Email Magic 很多类别的图库和背景音乐文件。在设计贺卡时，不需要辛苦地画插图，只要从左边选择一个类别，如 Christmas、New Year...，里面就有许多适合该节日或纪念日的图案可以使用，双击或简单地拖放并且调整一下它们的位置和大小就可以了。声音及音乐的使用方式也是一样的。利用现成的材质进行组合调整，一张贺卡很快就可以完工

但是 Animated Email Magic 的专业之处体现在哪里呢？在于它功能强大的场景编辑器和动画设定选单。在场景编辑器中，你可以为一张卡片设定多个场景，丰富它的表现力。而在动画选单中，则可以为场景中的元素（也就是图案啦）设置动作的方式。总之，发挥你的想像力，一定能做出叫人刮目相看的卡片

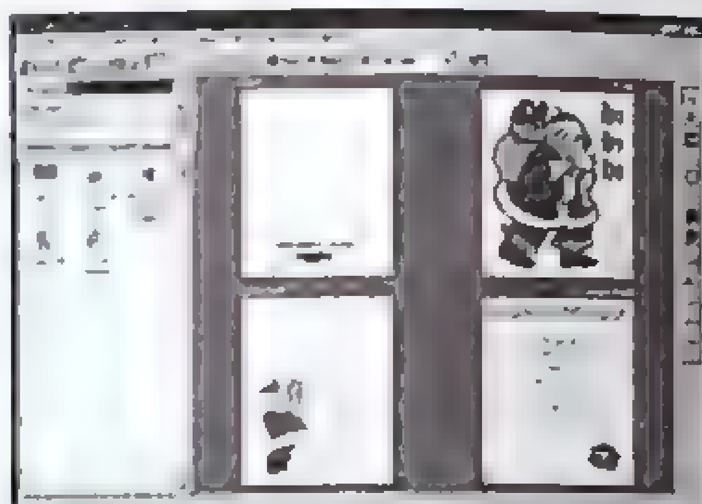
做出的卡片可以有3种表现方式，可以存为一个GIF图案，但是声音的效果就没了。想要有动画，又有音乐的效果的话，可以将贺卡存为可执行文件。收到您的贺卡的人，不需任何软件就能欣赏卡片。但是可执行文件的体积会比较大。因此，Animated Email Magic 还有第3种方式——做成HTML页面，既保持了苗条的身材又不丧失通用性，这是我们推荐的方式。

最后，当然是把你得意的作品寄出了，Animated Email Magic 可以和大多数的邮件软件搭配，以附件方式发送卡片。另外，它本身也有寄贺卡的功能，可以把贺卡直接送出。

Greeting Card Creator

软件类型:共享软件
文件大小:3.36MB
最新版本:2.0 Release C
出品公司: ArcaMax, Inc
下载路径:http://www.arcamax.com/download/
推荐程度:★★★★

同一间公司为什么会出两个同类



的软件呢？其实，虽然同样是贺卡制作，但与 Animated Email Magic 不同，Greeting Card Creator 是专为制作传统的纸质折页卡片而准备的。

同样的，Greeting Card Creator 准备了适合不同节日和纪念日的素材。制作方式与 Animated Email Magic 一样，也是简单的拖放和调整。当然，你也可添加自己钟意的图片，制作完全个人化的卡片。

Greeting Card Creator 也提供了通过 E－Mail 发送的选项。因此也可以为卡片添上音乐和音效。但是，与其如此，不如直接使用 Animated E-mail Magic 更好。

3DGreetings Personal Edition

软件类型:共享软件
文件大小:4.35MB
最新版本:1.0.0 Build165
出品公司: The Learning Company
下载路径:http://www.3dgreetings.com
推荐程度:★★★★★

大多数的贺卡都是平面的，大多



数的电子贺卡也不例外。但 3DGreetings Personal Edition 把贺卡也带入了3D时代。它带有四个3D场景，并可籍由外加图片和文字组成个性化的全3D互动卡片。例如它里面的照相机场景，一台全3维的照相机一张一张地吐出照片。而那些照片正是你和家人的效游留念！还有一个海中孤岛上的小孩，正在以你的声音娓娓细诉对对方的思念。鼠标点击之后，弹出的是一封情真意切的信——这张卡片寄给女朋友如何？

遗憾的是 3DGreetings Personal Edition 只提供了4个场景。但是它提供了下载按钮，随时可以连上 http://www.3dgreetings.com 寻找你钟意的场景。制作好的卡片可以存为EXE可执行文件，还有展示用的外壳可以选择喔。

FunE Cards

软件类型:共享软件
文件大小:5.00MB
最新版本:5.1
出品公司: Interactive Multimedia Software Pty. Ltd.
下载路径:http://www.fune-cards.com/
推荐程度:★★★★

FunE Cards 所制作出来的贺卡只要用浏览器就可以观看。在浏览器中观看的好处是，可以有多彩的背景作为衬托。FunE Cards 贺卡和纸质的贺卡类似，是立体的，而且可以附上音乐。当对方收到贺卡时，音乐就会自动播放，如果想看贺卡内容，则只需在贺卡上点击一下就可以了。用 FunE Cards 制作非常贺卡也容易得很：，只需选择正面、背面和内页的图片，然后输入内容，改变字型、颜色、大小，最后附上音乐就可以了（可以使用MP3喔）。

卡片设计好之后，第一步要先存

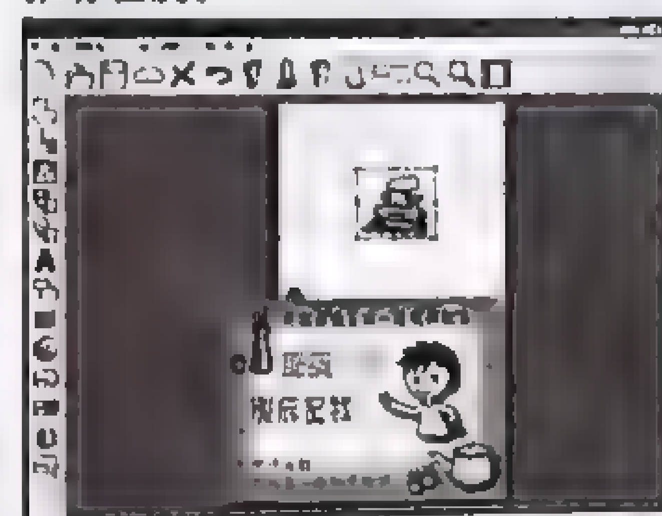


为EXE文件，然后用Email寄出。对方收到之后，先要执行EXE文件，然后才可以用浏览器观看。

FunE Cards 的好处是设计和制作贺卡非常简单。而且在它的网站上有不同的节日套装可供选择。坏处是没有任何定制功能，不能满足你的创作欲望。而且设计好卡片还不能直打印出来，需要另处下载专门的打印组件才能打印。

EasyCard

软件类型:共享软件
文件大小:2.65 MB
最新版本:1.05.00.43
出品公司:亚通科技
下载路径:http://www.asiatran.com.tw/
推荐程度:★★★★



与以上的贺卡制作软件都不同，EasyCard 可以让你制作任何类型的卡片（如名片、请柬、信封等）。在设计卡片时，EasyCard 只提供一些仅供参考的模版和图库，基本上一切都可以由使用者完全定义和发挥。所以呢，EasyCard 结合了一些专业图形设计软件的特点，如层、遮罩等。它还内置一个 Easy Draw 影像编辑器用来编辑卡片中的图形。

为了让自由度得到最大的发挥，EasyCard 还可以直接由扫描仪、数码相机以及其它任何 Twain 设备中输入图像，文字的排版和修饰的选项也很多。在打印方面，它也提供了最多的打印机支持和专业级的打印控制（可以精确地控制打印的位置、大小和份数）。

为了减低设计的难度，在 EasyCard 正式版中有各式各样多元化的实用底图、插图及多达上百种的范例设计可供参考。所以这个共享版本中就只有很少的几张了。EasyCard 是一个中文软件，但可惜是繁体的版本，需要外挂南极星、MagicWin 等中文平台才能正常使用。

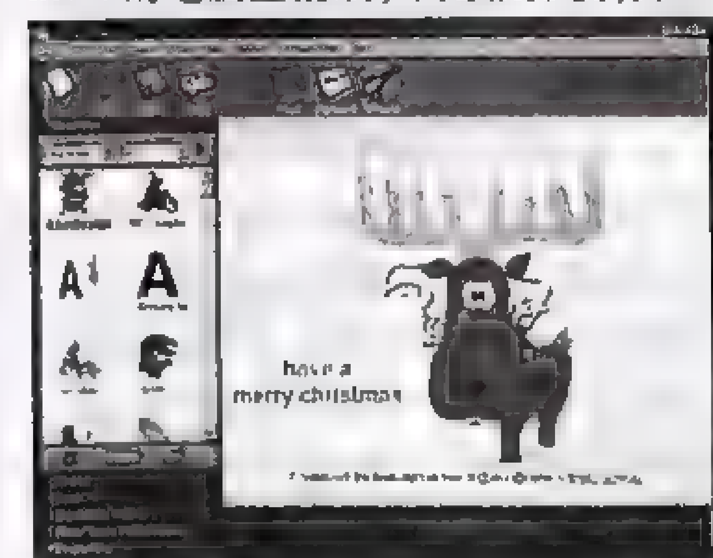
@ loha @ home

软件类型:共享软件
文件大小:6.02 MB
最新版本:2.0
出品公司: Media Synergy Inc.p
下载路径:http://www.toget.com.tw/article/card_make/
推荐程度:★★★★★

从去年起就开始流行的贺卡制作工具。可以轻轻松松就做出妙趣横生的动态卡片。它的制作方式和 Animated Email Magic 非常类似，也是在界面左边的素材窗口点选或拖放图片，在右边的卡片界面中编辑修改。而且同样可以设定动画方式，只是缺乏 Animated Email Magic 的场景编辑器而已。

@ loha @ home 的特点是素材的分类比较科学，它将卡片的图像部份分为特色（Characters）、背景和边框。每一部份有针对性地提供不同的素材，并且还能将外来的素材分类存放，文字部份则作单独的处理。

@ loha @ home 可以将做好的贺卡存为3种格式。一种是它本身独有的@ ha 格式，只能在装有@ loha @ home 的电脑上播放，不是很方便；另一



种是EXE文件，可以独立运行；最后一种居然是苹果机的HQX执行文件，方便你给使用苹果机的朋友寄卡片。2.0版的@ loha @ home 新增一个提醒功能，称为 Reminder，它列出了一年的假日（美国假日，但可以编辑，去掉你不要的并增加新的节日和纪念日），常驻系统，每到假日的前几天，一开机它就会提醒你。

本栏编辑/Chance

互联网游戏管窥

■ 文/骆建国

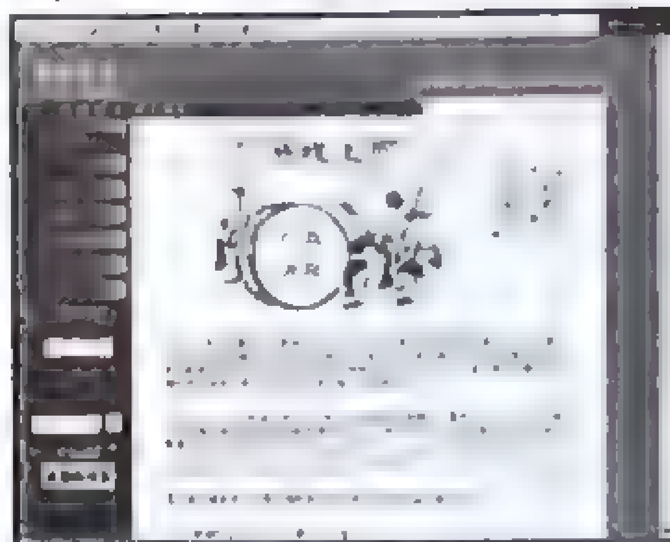
随着电脑技术的飞速发展,电脑游戏的玩法也在不停的转变。九十年代以来,电脑游戏最大的变化,莫过于由“人机互动”,变为以电脑为媒介的“人人互动”玩家们不再满足于仅仅只挑战电脑的人工智能。他们更想尝试一下人与人之间真正的智力对决。网络游戏最初是通过调制解调器,用电话线把两台电脑连接起来进行对战。由于当时游戏发展水平的限制,只能玩一些例如街头霸王 Street Fighter 2 和 Doom 等较为简单的游戏;即时战争游戏兴起后,局域网对战渐成潮流,《C&C》、《帝国时代》、尤其是《C& C》的资料片《红色警报》更是使得电脑游戏室遍布城乡各地。与此同时,多人互动的 MUD 类游戏也进入中国,使很多人拥有与现实完全不一样的“生活”。但是,局域网对战受到地域限制,而 MUD 又只是纯文字的游戏。1994 年互联网潮流的来临,使得声色俱备的网上多人远程对战不再是梦想。今天我们要介绍的,正是这样一些互联网游戏。

游戏对战服务

游戏对战服务就像一个媒介,它最重要的作用是使玩家突破了地域的限制。可以与全世界的高手交手。与 UO 等图形 MUD 不同的是,同一个游戏参加的玩家往往很少。而同一个服务器上大多可以开设数个相同的游戏。此类服务可分为两种:一种提供一些小型益智类游戏供陶冶性情;而另一种则提供热门游戏,甚至某些只支持局域网对战的游戏的互联网对战支援。目前很多游戏公司都开设了自己的对战服务器(其中最著名的莫过于 Billizard 暴雪公司的 Battle. net),限于篇幅,我们不打算介绍游戏公司的对战服务。相信大家更感兴趣的,是一些专以此为生的站点或公司。

◆ *Kali*

http: //www. kali. net/



Kali 其实是一个软件。它的好处是可以使互联网 TCP/IP 协议仿真局域网的 IPX 协议,因此从理论在来说,任何可通过局域网对战的游戏都可通过互联网进行对战。目前它能支持多种市面上出售的多人游戏例如《雷神之锤》(Quake)、《机甲战神 2》(MechWarrior2)、《天旋地转 Ⅲ》(Descent Ⅲ)和《阿帕奇直升机》(Apache)等。全球各地分布着大量的 Kali 服务器,玩家只要进入 Kali 环境,便能与世界各地玩家进行网上多人对战。

在国内,最早是上海主旗新科技有限公司将 Kali 引入,推出名为“凯利天空”的 Kali 游戏服务站点(http: //www. kali. online. sh. cn/)。近来,北京 263 首都在线也推出基于 Kali 服务器的“263 游戏战网”。不久之后,主旗公司将与上海热线、263 首都在线、上海育碧公司等一些 ISP 和游戏厂商联合推出功能更强大,提供游戏更多的(凯利)中国游戏联盟。

最低系统需求: Pentium - 90, 16 MB RAM,300MB 的硬盘空间。

Mac:Open Transport 1. 1. 2.

会员人数: 14 万。

提供游戏: 114 款,包括 Quake Ⅱ, StarCraft, MechWarrior 2, Warcraft Ⅱ, Age of Empires, C & C:Red Alert, Total Annihilation, Diablo, Rainbow Six 等

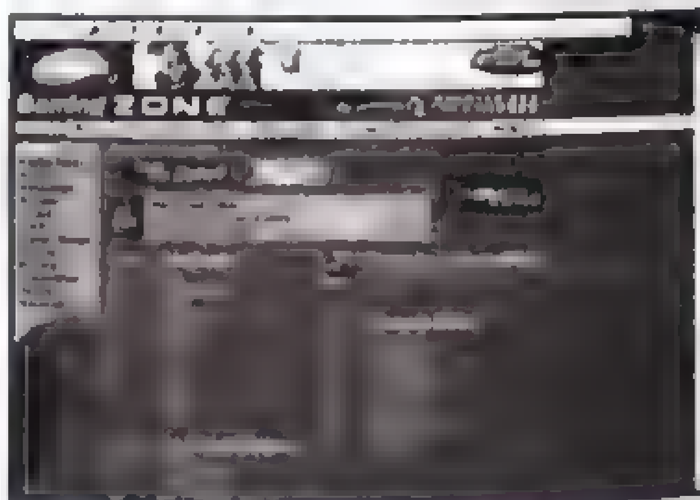
◆ *Gaming Zone*

http: //www. zone. com/

微软从未对游戏市场掉以轻心,它旗下的 Gaming Zone 不仅提供类似 Kali 的游戏环境,而且由于微软财力雄厚,它采用完全免费的策略吸引人流。Gaming Zone 除支持微软出品的游戏,如《帝国时代》(Age of Empire)和《近距离战争》(Close Combat)等外,还同时提供一些经典游戏及数十款在市面发售的热门游戏。进入 Gaming Zone 后,世界各地的玩家便可联合成为盟友或是敌人,在战场上拼过你死我活。可惜的是因为游戏本身的限制,Kali 和 Gaming Zone 目前只能在单一游戏内最多支持四至八位玩家,始终未能做到大型群体互动的刺激感受。

最低系统需求: Internet Explorer 3.0 或 Netscape Navigator 4.0,30MB 硬盘空间。

会员人数: 660 万



提供游戏: 100 款,包括 Magic & Mayhem, Quake Ⅱ, Rainbow Six, X - Wing vs. TIE Fighter, Age of Empires, Fighter Ace, MechCommander, Jedi Knight: Dark Forces Ⅱ, Motocross Madness, Flight Sim 98, 以及 Motocross Madness, Flight Sim 98, 以及 Monster Truck Madness 等。

◆ 网上游戏先驱者 *Cyber City*

http: //www. ugr. be/cybercity/

在互联网兴起初期,由于并未普及,网上多人游戏的玩家也屈指可数。Cyber City 堪称互联网游戏的创始者。虽然它只提供了一些如象棋、麻将和扑克等简单的游戏,但它从一开始就是免费的。玩家只要上网连接到 Cyber City 的网站,便能获得独乐乐不如众乐乐的乐趣。玩家可随时连到该网,很轻易地便能找到四位“麻将脚”,一同“开台”打麻将,多方便!这令 Cyber City 成功地营造了一个网上游戏热潮。

不过后来 Cyber City 改弦更张,变为要向玩家收取费用。因此现时 Cyber City 的受欢迎的程度已经大不如前。

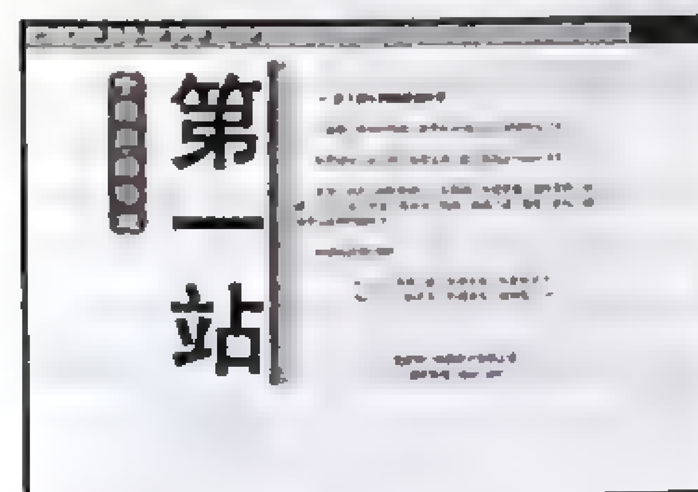
最低系统需求: Windows 95/ NT。

提供游戏: 逾 10 种,包括麻将、锄大 D、苹果棋、五子棋、国际桥牌、中国象棋、魔法方块、智力大比拼、三人象棋等。

◆ 联众网络游戏世界

http: //www. globallink. cn. net/

国内第一家本土互联网游戏提供商。创办者是当初在 DOS 时代以 UCDOS 横扫中文平台天下的鲍岳桥和简晶。由于此项服务甚为成功,联众公司已被中公网以数千万元巨资收购。现为中公网下人气最高的子站点之一,同时也在 263 首都在线的“游戏信息网”上设有分站。



联众网络游戏世界象 CyberCity 一样,只提供小型益智类游戏。但它是全免费的。而且游戏富有中国特色,如拱猪、军棋、拖拉机等便是老外可能根本没听说过的。

最低系统需求: Windows95/98, IE4.0 以上浏览器。

注册人数: 60 万

提供游戏: 12 款,包括锄大地、麻将、桥牌、跑得快、拱猪、80 分升级、暗棋、国际象棋、军棋、中国象棋、跳棋、围棋。

图形 MUD

直到近来一两年,由于电脑技术的进步和网络带宽的拓展,一些真正的大型群体互动网上游戏——图形 MUD 才纷纷推出。相比起上面的互联网游戏,图形 MUD 游戏带给玩家的乐趣截然不同。在这类游戏里,就象当初的纯文字 MUD 一样,它提供一个生存环境,同时又有 Gamemaster(又名 Administrator)不断地设计新的任务以及情节,因此游戏也就没有所谓的终结。玩家就像生活在现实中一样,可以与来自世界地、成百上千真正的人类玩家斗智斗勇;如果不想轰轰烈烈,也可以飘然世外,做一名隐士。整个游戏就像一场人生,游戏内的每一天就好像玩家现实生活中的每一天……

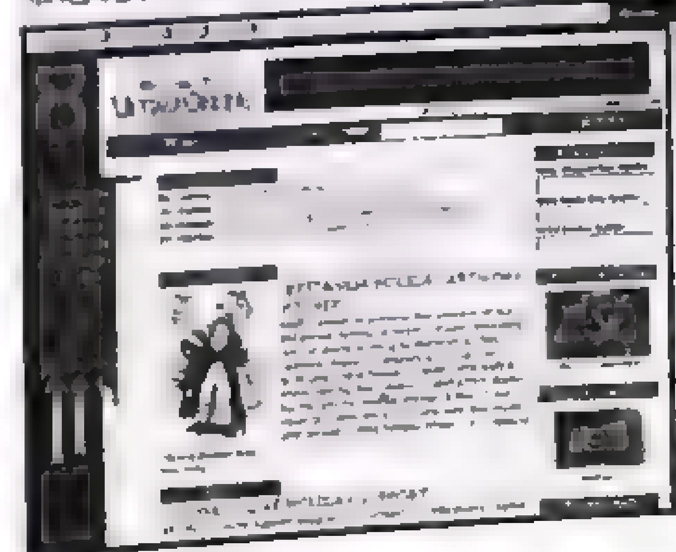
◆ *Ultima Online*(*UO*)

http: //www. uo. com/

UO 由 Origin 开发,是第一个大型网上游戏。由于是此类游戏中第一个推出的,许多技术和概念都是一个新尝试,所以游戏出现了不少 BUG。例如在网络输送中,延误(lag)情况经常出现。而且因帐号维护问题还引致了一场玩家与 Origin 之间的诉讼。

UO 是一个角色扮演游戏,在游戏中玩家可扮演不同的角色,如魔法师、小偷和渔夫等等。UO 最成功地方,就是令玩家代入自己在游戏中的角色,使他们能在游戏中做到现实做不到的事。当中,游戏不时出现联群结党的情况、即所谓公会制。老玩家可通过“公会”去教导或帮助新玩家。当新玩家成长以后,就可以和公会战友一起“打天下”或者“另创门派”。

Player Killer 是游戏另一个特色。所谓“PK”就是指一些屠杀其它玩家的玩家,通常这些 PK 都是厌倦了和电脑怪物战斗,从而转和其它玩家战斗。因为有很多不同国籍的玩家参与,所以“种族”在游戏中非常重要,所谓“中国人不打中国人”。同族人上本不应该自相残杀,但由于此种情况甚难避免,所以在不少 UO 的讨论区和新闻组常常会出现相关的争论和投拆。



最低系统需求: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98, 383MB 硬盘空间,4x CD - ROM。

◆ *EverQuest*(*EQ*)

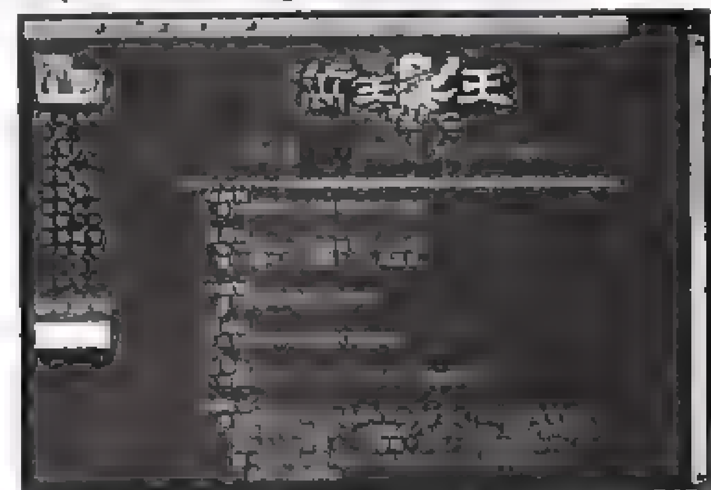
http: //www. everquest. com/

EQ 为紧接 UO 的第二个大型 Online 游戏,由 989Studios 开发。是一个 3D 角色扮演游戏,有着不同的种族(如妖精、人类、侏儒等等)及不同的职业互相配合供玩家选择。游戏在技术上改善之 UO 不足,很少有延误(lag)现象出现。EQ 以第一人称的角度进行,拥有和 UO 完全不同的风格。由于游戏对硬件要求较高,且 3 维数据传输对带宽的要求较高。因此游戏始终未能如 UO 那样流行。

最低系统需求: Windows 95/98 Pentium 166, 32MB RAM, 3D 加速卡, 8x CD - ROM。

◆ 万王之王

http: //www. lager. com. tw/



与 UO 同一类型的游戏。但它是由台湾开发的。采用全中文(繁体大五码),甫一面世便引来众多台湾和香港的玩家参加。万王之王的特点是首创以“国家”为基础的游戏理念,因此而具有全新的玩法。

相较于 UO,万王之王更注重玩家和玩家之间的合作。因为万王之王的基础是“国家”,而非个别玩家。玩家需要在游戏中找到足够数目的玩家来支持自己建国或加入某个国家。不被某国承认的玩家几乎不可以顺利进行游戏。而国家与国家之间的战争与和平,自然比 UO 等个人对个人要来得壮阔和微妙得多。

最低系统需求: Windows 95/98 Pentium 以上 CPU。

编辑/Nowhere

注:请本文作者速与编辑联系

本月酷站推荐

——千禧年庆典网上行

■ 文/黄磊

千年一次的曙光已在万众期待中慢慢消褪，彻夜的狂欢过后，我猜你现在正一人独处，静静品味这新世纪明媚的清晨。此时此刻，一个人的你，想知道世界上其它人是怎样度过它们的千年之夜的吗？作为二十世纪人类最伟大的发明之一，互联网拉近了每个人的生活，把地球变成一个小小的村庄。好吧！现在就让我们一起来上网，看看村里的其它人是怎样度过他们千年之夜的……

■ 世纪之光

http: //www. whtv. com. cn/celebration/
设计水准：★★★★
网站内容：★★★★★
速度表现：★★★★
推荐程度：★★★★★



由武汉电视台制作，旨在介绍全球千禧年庆典活动的站点。进入"世纪之光"，首先你会看到一幅全球地图。地图上以红点标示举行庆典的具体地点，并以全球六大洲（南极洲除外）为纲详细介绍庆典活动。该站点资料搜集十分详尽。对庆典活动的内容、地点、时间安排、参加人数等均巨细无遗地进行了报道。只是可惜图片量较少。而且笔者在最靠近换日线（格林威治线）的吉斯本处点击时竟出现页面找不到的错误提示（虽然该部份资料已包含在"大洋洲"栏目中），让人不免有些失望。

■ 超越 2000(BIG5)

http: //2000. taiwan. com/
设计水准：★★★★
网站内容：★★★★★
速度表现：★★★
推荐程度：★★★★

台湾著名 ICP 达康公司的 taiwan. com 专为千禧年而设的频道。与"世纪之光"专职介绍全球千禧年庆典不同，"超越 2000"更象是一剂"十全

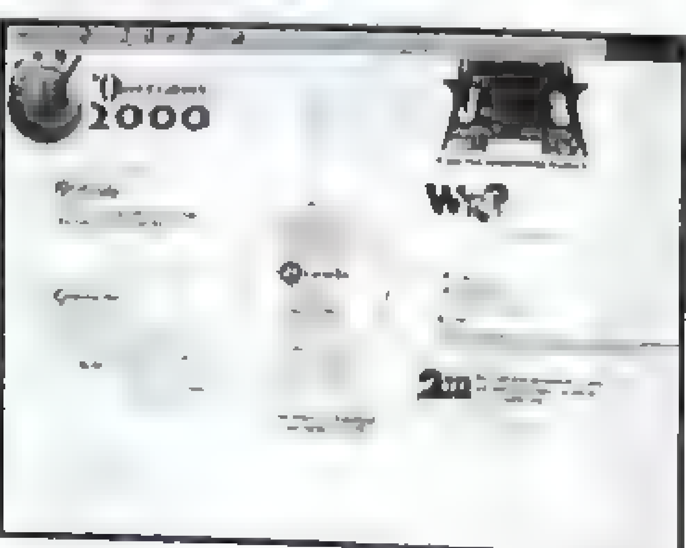


大补贴"。它以囊括最全的 2000 年资料为己任，以求让访客了解关于 2000 年的方方面面。"千禧年的由来"栏目详细介绍千禧年的定义、历史内涵和相关争论，并设有相关链接可资参考，属于比较正统的内容；而其它如"千禧预言"、"千禧星语"等栏目就比较八卦，可归为玄虚一类；至于千禧年庆典的介绍，"超越 2000"除了象"世纪之光"那样按地域介绍外，还做了分类，总结为"十二类千禧年活动列表"。但介绍部份稍嫌不够详尽

■ Worldwide Observatory of Year 2000(英文)

http: //www. tour－eiffel. fr/teiffel/an2000_uk/
设计水准：★★★★★
网站内容：★★★★★
速度表现：★★★★
推荐程度：★★★★

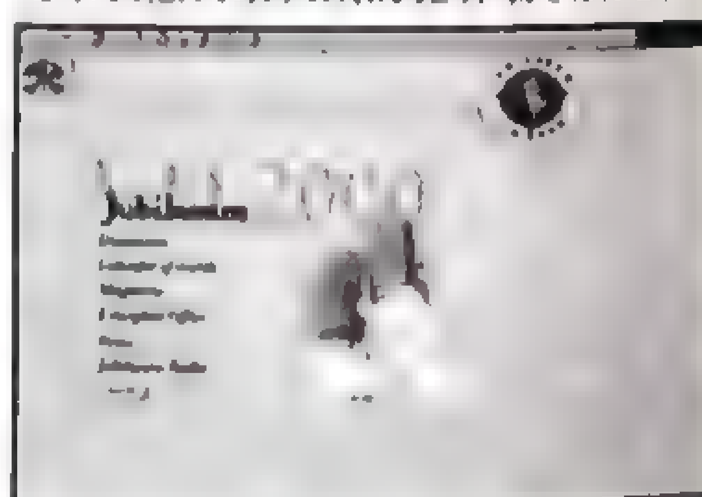
位于法国，报道 2000 年盛事的综合站点。制作和内容丰富程度都堪称此类站点中的翘楚。庆典介绍是 Worldwide Observatory of Year 2000 的核心，有四类报道：新闻，各地庆典计划、各地庆典介绍，还设有搜索引擎给希望获得最详尽资料的访客。该站的 2000 年历史栏目以 Year3000 命名，视野更是延伸至未来的一千年。值得一提的是，此处的 2000 年相关站点链接是我所见最多的，只可惜全都是英文或法文站点



■ 天主教 2000 年官方网站

http: //www. vatican. va/jubilee_2000/
设计水准：★★★★★
网站内容：★★★★
速度表现：★★★★
推荐程度：★★★★

千禧年最初是犹太教义中的末日审判来临之时，作为犹太教继承者的天主教，理所当然把自已看为千禧年之宗教意义最权威的诠释者。故此，罗



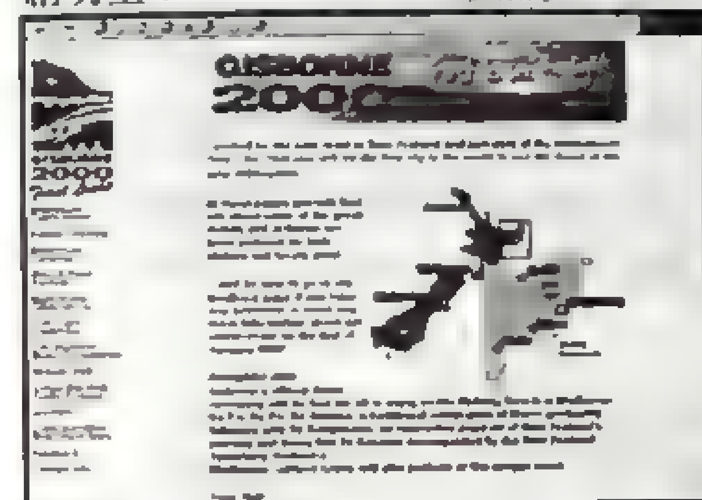
马教庭为 2000 年来临而专设 2000 年网站，源引圣经的教义，对千禧年作历史回顾、定义和解释。当然，天主教为千禧年来临也准备了一系列的活动。所有这些，都可在这个网站上查到，仅供对天主教有兴趣的朋友参考。

■ 吉斯本千禧年庆典(英文)

http: //www. gisborne2000. org. nz/
设计水准：★★★★
网站内容：★★★★
速度表现：★★★★★
推荐程度：★★★★★

吉斯本是一个只有 6 万人口的新西兰小镇。但在千禧年来临之时，有 20 万人涌进这个不起眼的小镇。不为别的，只为此处可为全世界迎来第一道千禧年曙光。

因为最靠近换日线，吉斯本被新西兰政府宣布为全世界第一个迎来 2000年的地方。新西兰和吉斯本早就作好了准备，为 20 万欲成为新世纪第一批公民的人们组织了众多激动人心的活动。其中，最为盛大的是名为"Gisborne 2000"的 24 小时狂欢派对和海滨的音乐演出。除游客外，还有著名摇滚乐手 David Bowie(大卫·鲍伊）和新西兰歌剧明星 Kiri Te Kauawa 参加。



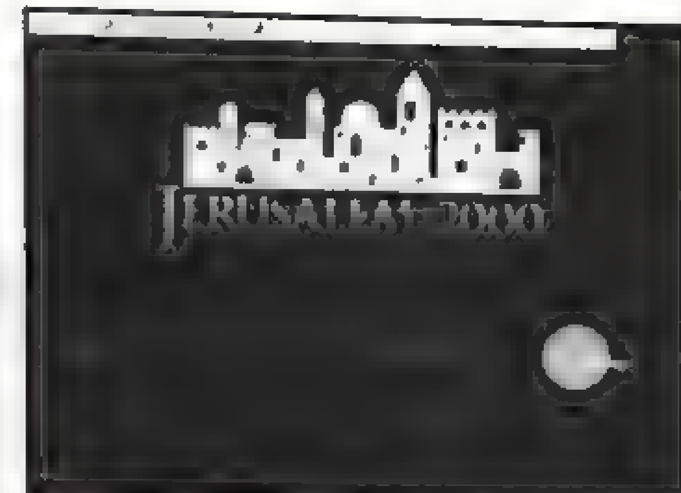
除了除夕夜狂欢外，人们抵达吉斯本的方式，也是引人注目的焦点。例如 12 月 30 日从奥克兰出发的"千禧年太阳日"队伍，全程长 1000 公里、由 2000 人所组成。他们骑自行车浩浩荡荡沿新西兰海岸公路在元旦当天到达吉斯本；而海上的活动更是意义非凡，当千禧年来临，曙光乍现之时，从世界各地出发的帆船缓缓驶入吉斯本海湾，陆上海上汇合，一派欢腾景象。

也许你没有机会前往，但在网上观赏，同样可以体会那份普天同庆的兴奋！

■ 耶路撒冷庆典(英文)

http: //www. millenniumcouncil. com/
设计水准：★★★★
网站内容：★★★★
速度表现：★★★★★
推荐程度：★★★★

因为耶路撒冷是耶稣的诞生地，所以千禧年对于耶路撒冷来说，意义非比寻常。再加上教皇宣布 2000 年是"圣年"，将于 2000 年访问耶路撒冷。更为耶路撒冷的千禧年热潮火上浇油。据估计，共有世界各地的约 400 万信徒前来朝圣。因此，耶路撒冷安排的一系列活动均与宗教密切相关。例如

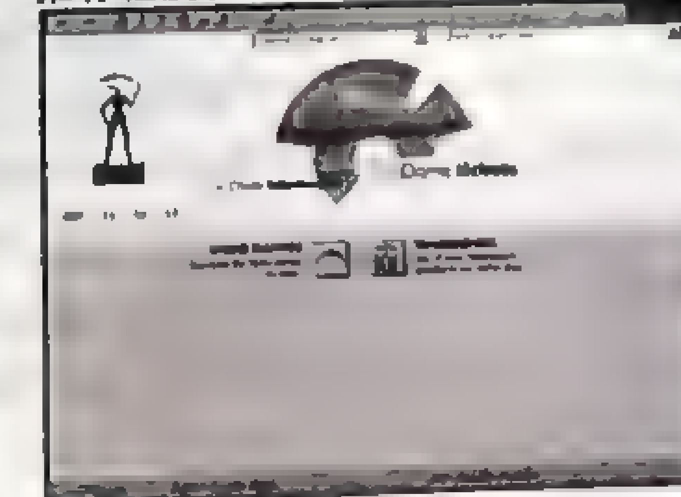


数百名教徒于在可以俯视耶路撒冷古城墙的圣山锡安山谷中，模拟耶稣死前与门徒共享逾越节晚餐的圣礼；从耶路撒冷街道到锡安山的大型游行与祈福活动；以及所有人环绕死海海岸一周的祈祷。

这个名为"耶路撒冷 2000"的网站当然报道了所有的活动，因为有宗教作为背景，该站点显得严肃有余，活跃不足，大部份为文字，缺乏相关的图片和视频报道。

■ 格林威治巨蛋(英文)

http: //www. dome2000. co. uk/
设计水准：★★★★★
网站内容：★★★★
速度表现：★★★★
推荐程度：★★★★★



因为于 1884 年被指定为 0 度子午线经过的地方，格林威治至今统治全世界的时间标准。为迎接 2000 年的到来，英国政府花费 7 亿 5 千 8 百万英镑在格林威治兴建一个新的巨型地标——格林威治巨蛋。

巨蛋有 50 米高，周长更是达到惊人的 1 千米之巨。其内部规划为 14 个以展示明日科技，世界前景为主，容量达一万人的展区。格林威治巨蛋在 1999 年 12 月 31 日开幕并迎接千禧年的到来，有数个英国知名艺术团体参加当日举行的盛大庆典。

为巨蛋的专设的网站，目前也以千禧年为主题。该站点全以 Flash 技术制作，全部内容以完全动态方式展示，效果煞是惊人。内容方面除有巨蛋的图片写真外，也对庆典活动详加报道。

■ 其它庆典网站

◆ Everything2000(英文)
http: //www. everything2000. com/
推荐程度：★★★★

顾名思义，有关 2000 年的一切都可在此找到。是目前网上有关 2000 年报道内容最为丰富的网站。

◆ 香港千禧年庆典(英文)
http: //www. info. gov. hk/millennium/millen. htm
推荐程度：★★★

报道香港政府组织的千禧年庆典活动。首页为大五码中文，报道部份全为英文。

◆ 台湾千禧年庆典
http: //www. vision2000. org. tw/
推荐程度：★★★★

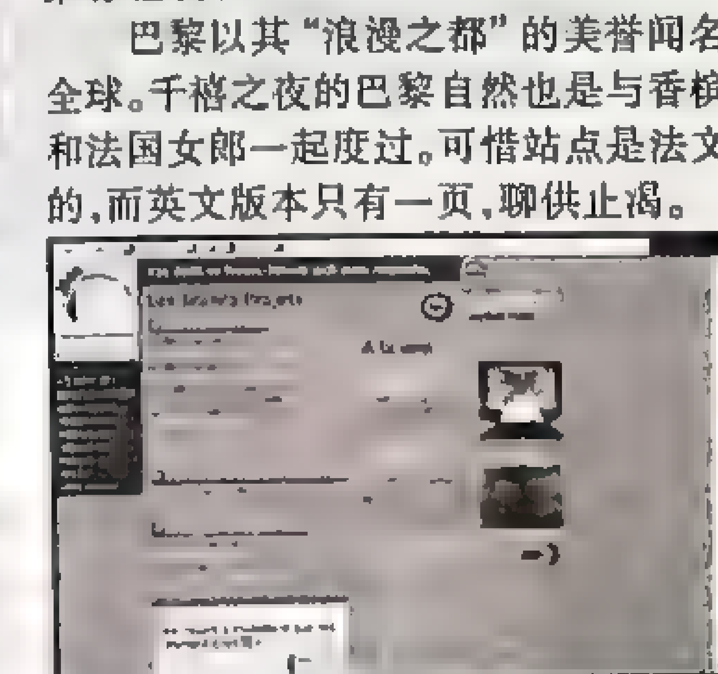
祖国宝岛台湾为千禧年庆典而设立的网站。活动丰富多彩，网站设计也颇为活泼。

◆ 纽约时代广场庆典
http: //www. times－square. org/newyear. htm
推荐程度：★★★★

时代广场的迎新年到数计时已成为许多美国人过年的标准方式。千禧年的到数当然也不容错过。

◆ 法国巴黎庆典
http: //www. celebration2000. gouv. fr/
推荐程度：★★

巴黎以其"浪漫之都"的美誉闻名全球。千禧之夜的巴黎自然也是与香槟和法国女郎一起度过。可惜站点是法文的，而英文版本只有一页，聊供止渴。



◆ ……虽然时光已跨越千年，但在此时此刻，还是请允许我向各位关心此栏目的读者道上一声——HAPPY NEW MILLENNIUM！！新的世纪，祝大家有一个幸福的未来！

编辑/Nowhere

夏末秋初（下）

■文/形像

“你觉得我看起来怎么样？”就在我忘记了移开视线，悄声没息地沉浸于往世的防腐溶液中时，她毫无任何征兆地冒然问道，几乎吓了我一跳。

不过她的视线，理应是从未离开过屏幕的，何以知道我看了什么呢？莫非这就是所谓的敏感？

我也不深究，如实说出了自己的感想。

“你看起来……倒挺结实的。”

她笑的时候，眉头的阴晦之气于转瞬之间消失，我注意到她有着小小的虎牙。

“八百米跑得过冠军，我。”她先是夸夸其谈（天知道她那是个什么时候什么地点的什么冠军），接着又不负责任地评价道，“你根本就不会夸女孩嘛。”

“那你说该怎么说？”我有点儿不高兴。

“像‘身材很好’这类的话总该会说吧。”

“要是那样的话也还是会说一点儿，可那样的话谁都会说，而且，难道你真的希望我这么说？”我当时就想，这个女孩说话还真是独特，居然有着条理性的幼稚。

“想成为与众不同的人？”她迅速地用手指抹去了鼻尖上沁出的汗珠，两眼仍死死盯着屏幕，手上的动作也从未停止过。

“也许想过。”我思考了一下，“但好像不是那块料。有时想表现一下吧，却总是出洋相，甚至还差点儿送了命。”

“……”

“很难理解？”

“不是，我在想你的话究竟是什么意思。”

“没有什么意思的。”她这么一说我倒是觉得自己有些故弄玄虚，“我只是随口说说罢了，你不用去管它是什么意思，根本就是字词的胡乱组合。”

“你也不用介意，我也只是随口说说，其实什么也没有想。”她拂了拂额前的头发，近乎模式化地笑了笑。

或许是因为她那种只会让人联想到动物园笼子的笑法，我们两人都不再言语，而将注意力转移到了正在进行着的游戏上面。这时正是一个高潮，屏幕上硕大无比的敌军总部多少有些暴力倾向地发射着使我肾上腺激素处于过量分泌中的子弹、导弹和激光束。

“……帮个忙可以吗？”将敌军总部轰成粉末后，她又说出了没头没脑的话，我开始怀疑她不与人谈话是不是就没有办法正常地进行游戏

“什么事？”

“什么什么事！你应该说‘请讲’。”

“请讲。”

“替我拿一下烟，火机也在兜里。”

“这么麻烦，玩完了再吸不行么！”因为她的口气变得随便，我也被动地随口说道。

“现在就想吸，一时半会儿完不了的。”

我不打算再继续抗议，此时这个任性的少女在我眼中已经多少带了点儿英雄主义的色彩。于是我以外科医生使用柳叶刀时的准确和镇定从她短裤兜里拿出了烟盒，烟盒表面还带着她的体温。我抽出一根在手里点燃后，放进了她嘴里。

“你不来一根？”说话时，烟在她的嘴角微微颤抖，却不曾有掉下来的迹象。

“不吸烟的。”

“是不是又有什么原因呢？”

“五岁时试过一次，被呛得不行。”

“五岁！”她居然流露出那么一点儿佩服。

“主要是因为好奇。”我谦虚地说。

“那酒也是不喝的咯。”

“基本上是这样。”

“‘基本上是这样’是什么意思？”

“意思就是说可以适当喝少许。”

“一杯就脸红？”

“半杯。”

“白酒？”

“啤酒。”

“哈哈哈，”她笑得有些放肆，我就知道有些人是得寸进尺的，“有机会我一定要请你喝酒。”

我不明白自己是出于何种心理非要在这样的地方和这样的女孩进行这样的对话。

“喂，你到底是做什么的？”轰掉下一个更为凶残的敌军总部后，她到底还是问到了这个问题。

“大学四年级的学生。”我尽量客观地说这个词。

“学的什么？”

“计算机。”

“可有兴趣？”

“说兴趣也没有多少，游戏倒是玩得不少。”

“有喜欢的女孩吗？”

“如果你指的是广义的暗恋的话，那也不算少，从幼儿园到高中，大概也就七个左右。”

“本事不小嘛。大学呢？”

“大学里失误也许有过几次，但暗恋却不曾有了。”

“……”在第二次听到“暗恋”这个词后，她的脸色和第二次说出这个词的我的脸色只怕一样，都已变得不能称之为好。

“你呢？”我认为她之所以千方百计要将话题牵扯到情感方面来，并非是由于她想了解我如何如何，而是因为她实在想与我讨论讨论她自身的问题，因此也就如她所愿地发问。

“最近认识一个男生挺不错的，本想好好交往，”她不易为人觉察地叹了口气，恐怕连她自己也没有意识到，“可是被甩了。”

“甩了？为什么？”

“这个你得问他呀。也许是不愿和接过吻的女孩交往吧。”

“……莫名其妙。”我觉得有些好笑，居然有人“不愿和接过吻的女孩交往”，你说除了好笑外还能有什么反应。

“这样的事，本来就是莫名其妙。”

“说话很有条理嘛。”

“读过不少书呢，我。”

“也是学生？”

“像吗？”

“很难讲，看相这方面我不擅长。”我老老实实地回答，也只能如此。

“我是学生，真的，只是不像你那样随身把学生证带着。”

“学的什么专业？”

“什么什么专业？”

“就是说你是哪个系或是哪个学院的。”我以为她是在装糊涂。

“……高三四班。”她作出好像有些痒的样子，揉了揉左边的耳朵，“你说该属于哪个系或是哪个学院呢？”

我并非什么教条主义者，甚至缺乏基本的是非观念，我从来都极端地认为人有权利选择任何自己喜欢的生活方式，然而就在她说出那四个字的时候，我骤然觉着我的世界观有点儿走样。

我抽出她嘴里的烟头，扔出了门外，烟头飞入夜色之中，再也寻不着了。

“讨厌高中的女生吸烟？”她咧了咧嘴，不动声色。

“……想告诉你一件事，”我谨慎地选择着适当的字句，“从理论上来讲，什么样的女孩做出什么样的事我都不怎么在意，因为毕竟是别人的事，既然是别人的事，就不应该表现出过多的热情。但对有些事情的反应，我也不好控制，就和那些训练过的狗听见哨声就流口水是一个道理，其实也就是没有什么道理可言。”

“条件反射。”

“对，条件反射。明白就好。”

“你说话挺有逻辑的。”

“像你这样的也知道何谓逻辑么？那倒是有些意外。”我说的只不过是一种想法而已，但她的脸色却变得格外难看起来。

“把话说清楚，‘像我这样的’是什么意思。”她的声音并不大也没有做出一把抓住我的领子这样的事，只是语调里凭空多出些冷酷来，叫人摸不着头脑。

“别太敏感……”

“你是不是想说，像我这样的还不如干脆死掉算了。”作为一个高中生，能用如此平淡的语气说出如此残酷的话，还真是少见。

“我没有恶意的。”

“这我知道。”

“……”她虽然说她知道，但我却明白她根本就是什么都不知道，若知道的话，何以气氛会变得如此糟糕呢？但就我个人而言，与人谈话时气氛变得糟糕倒也不是什么稀罕事，这种情况下，我自有对成年人不太顶用的应对之法。

"我想你是不是误会了什么，我只是有些意外而已，因为我常常遇到的高中女生不是你这个样子 "

"那是什么样子？"她果然还是年轻，有着经不起诱惑的好奇心。

"我常常遇到的高中女生，她们一般背着颜色适中的双肩背书包，穿着干净整洁的校服，远远的就盯着我看……"她流露出属于正常反应的不以为然，"……等距离近到能够和我说话的时候，她们就会对我说……"

"说什么说什么？"她此时的一举一动在我眼中都开始真实地带上了幼稚这样的意味。

"'叔叔，请问现在几点钟了？'"如果可以的话，这种算得上可怕的经历我压根儿就不想再提，"或是其它类似的可笑问题。"

"叔叔？！"她又笑得露出了虎牙，"凭什么？就凭你那几根没刮干净的胡子？"但不知为什么(或许是我的错觉也说不定)，即使她笑起来，那眉头的阴晦之气似乎也不再随之消失了。

"随便你怎么说，反正就是这么一回事。"我有气无力地说，并开始认为像这样的话她是不大可能听得懂的。

"……我想要问你一件事，Uncle 。"她说，"要是你回答得好，我就会很高兴。要是你回答得不好，我就会很生气，非常非常生气，恨你一辈子。"

"……问吧。"我若是没有自学过心理分析的高中男生，只怕被她这一番话吓出病来也说不定。

"你为什么一直坐在我旁边不走？"这句问话勾起了我对于那位自杀未遂的异性朋友的回忆，我和她第一次在学校的图书馆遇见时，她也是这样问过一句。我不记得自己当时是怎样回答的，但想来当时必定是情绪极不稳定，因此作出了错误的回答。其实那个时候只要回答就根本是个错误，唯有什么也不回答迅速离开是非之地才是最好的问答方式。

"有各种原因吧，"我一边犹豫着，一边决定如实相告，"主要是因为你身上的味道。"

"什么味道？我身上只有汗味。"她显然没有明白我到底想说什么。

"读高中时，有个同年级的女生在平安夜送过我一张圣诞卡，卡片上的味道和你身上的味道很像。"我的脸扭曲了一瞬间，不过我没去理会，"淡淡的，混合着茶叶气息的茉莉花香。"

"是你喜欢的女孩么？"

"……最喜欢的。"我肯定地说，这是事实。

"还有什么理由让你呆在这儿呢？"

"出于对一同游戏者的礼貌吧，我通常会看到游戏结束。"我用手背揉了揉额头，如此平静地回答道。

"还有吗？"

我想了几秒钟，说："没有了 "

的确是没有了，本来就没有。

她的手依然平静地握着游戏机的摇杆，屏幕上，她的最后一艘战机也被击落了，曾辉煌无比的战机化为了耀眼的火花，溅起的光线在她脸上映照出近乎妖冶的色彩，使得她的脸颊看上去格外精致，像是某种魔幻的工艺品。

随之出现于屏幕的，是精准的倒计时。

十、九、八、七……

"不想再看见你。"她说。

六、五、四、三……

"说实话，我觉得你是个挺好相处的人。如果能够对你有所帮助的话，我倒很想推荐一本书给你，书名是……"

二、一……

"滚！讨厌！"

倒计时显示零，然后是"GAME OVER "的字样。

我平生记得的快乐不多，迄今为止所记得的最快乐的事，莫过于曾暗恋的女孩含着笑意对我说出"讨厌"这两字。

但被流着眼泪的女孩这样说，却还是第一次。

我立于宿舍门口良久，想知道究竟发生了什么事，我想了又想，却觉得自己才是无比悲凉的存在，何以哭泣的竟是她呢？虽说她哭泣绝非为我（这我倒是可以肯定的），但既然当着我的面哭，也许并不希望我当即离开（我恰恰又这样做了），可是话又说回来，也不能排除她仅仅只是一时禁不住流下泪来的可能，既然是禁不住，就应该和我关系不大才是。

"禁不住"这一推论，果然令我踏实许多。

是啊，作为已没有什么前途可言的大学应届毕业生，哪怕仅仅在意识上和高中女生纠缠不清，也并非什么明智之举。

走进漆黑得如同人的内心的寝室时方才发现手里有着异物，随手放进了牛仔裤的口袋里，和衣躺下，并很快睡着。梦中室友死在我的上铺，脸部如同烂水果一般似在冷笑，即使这样，我无动于衷，继续沉入梦之深处。

一周以后就开学了，虽然日历上的秋天已至，但气温

仍旧居高不下；笑起来比不笑时显得更傻的新生在校园内出没；室友仍旧一如既往地热衷于收集房产广告，并对股票和期货交易表现出了浓厚的兴趣。

这一切的一切均令得我有些恼羞成怒。

周五去超市采购周末用的方便食品，行至一家药店前时遇见了游戏机玩得很出色的女孩，她几乎让我认不出了，穿着雪白的校服和看来不薄的深色格子裙，与想必是同学的几位少女走在一起。

我习惯性地将左手抬起，用手背揉了揉额头，带着苦笑与她擦身而过。前方服装店的玻璃橱窗中反射出她的影像，看起来是如此的清晰而又遥远。

眼前流失的背景式人群不知何时已化为了仅有黑白两色的存在。

我一边默默无闻地在仅有黑白两色的人流中继续穿行，一边将实在无所适从的双手藏入了裤袋。也就在这个时候，我在裤袋中触到了一件冰冷的硬物。掏出一看，原来是黄铜制成的硬币，打磨得很是粗糙。这除了说明我一周未换牛仔裤外，什么也说明不了。

我自嘲地笑笑，用拇指将铜币弹向半空。

九月的阳光从高处洒下，将树叶的向阳面染成了金色，而同时透过眼睫毛产生的光晕更是令人目眩。铜币在阳光里翻滚着，似乎连阳光也跟着旋转起来。

我正要伸手去接住下落的铜币时，却被一双手蒙住了眼睛。

那是一双冰凉的小手，它那声音仍旧有几分沙哑的主人在我耳边轻声问道："Uncle ，能告诉我现在几点钟了吗？"

铜币掉到地上，发出叮当的清脆声响。

我想我的心情不算太糟。如果可以的话，我希望能够微笑。

毕竟，我才二十一岁，还远远没有到应该绝望的地步。对她而言，更是如此。

故事到这里就结束了，因为以后的事属于未来，我不得而知，即使知道，想必也不会再写。

我想指出的，无非是问题的严重性，除此之外再无其它。至于标题则是没有任何实质意义的过剩产物，为其伤脑筋是大可不必的。

编辑笔记：

正编辑本期文渊阁时，游骑兵突然在旁边大叫一声："你这《夏末秋初》居然跨世纪了耶！"哦？是吗？于是猛然醒悟，原来转眼又一年了啊。想问问大家，文渊阁在这一年里的表现如何呢？不如石子自己先交份工作感言吧。^_^

很多读者写信说《夏末秋初》看不懂。"……？怎么会呢？"石子拿起调查问卷仔细看，转而偷笑。"呵呵……想来这篇出自 20 来岁的自称'叔叔'级人物笔下的文章，自然会令 12、3 岁的读者摸不着头脑了。"由此也可以看出，我们读者的年龄跨度好大，文渊阁的收视率想达到 100%，还真是不容易。

1999 年初，石子曾许诺为那些文章登上读者最欣赏榜首的文渊阁的作者们颁发特别鼓励奖。然而，只如愿实施了一次便进行不下去了。原因嘛很简单：读者最喜欢的和最不喜欢的都是它，那奖品到底该不该发？

石子想，也许是因为大家的喜好不同，加上石子的欣赏角度有失全面，不能将所有人的视线都留在文渊阁中是必然的，以后得努力再努力……因此，每每见到调查问卷总会仔细地调查研究一番，期望能从大家的留言中找到一些启发。

10 月，由于目录中文渊阁的一个错字，石子发现好多读者在填写问卷时也跟着错了。并不是因为这些错字只出现在不欣赏一栏里，石子才这么说，它们也同时出现在最欣赏栏里，这才奇怪。看过文章的话，是绝对不会写错的。难不成，是直接从目录中抄下来填上的？也许石子是瞎猜，但是，还是要提醒大家，喜欢或不喜欢在读者来讲可以随便说说，而对于作者却是一个很重要的评判。无论喜欢与否，在没有阅读之前，最好不要妄下定论，慎重评价也是对作者的一种尊重。

在这一年中，文渊阁尝试刊登了不同类型题材的文章，并收到了许多意见和建议。有的鼓励继续刊登游戏小说，有的想看更多的真实故事，有的则希望扩大科幻小说的比例，甚至还有建议文渊阁另出一本书的。其实，开办文渊阁这个栏目最主要的目的就是发展游戏文化，希望借此说明，除了介绍、评析、攻略这样形式化的东西之外，还有一种属于玩家自己的游戏文化存在，同时也证明，我们除了游戏之外，更是有思想有创造力的一群人。

本栏编辑/石子

镜花园

接近新年时，北京下了头一场大雪，气温骤降了将近10度，丹一不小心就冻病了，呜呜～～好冷！:(

没办法，先请石子来客串主持吧……

不过，就是在这样的寒冷中，花园的"花"却越开越盛了……接连收到了许多精美的画稿，搞得都不知先登哪个好了，敢情大家的创作热情是和气温成反比的呀，呵呵……



《想和你去吹吹风》 山东 程大鹏

丹：呵嚏！！感冒的没好，吹风的不要！

上期最佳作品：上海周佳卿的《菲雨闲丸》



《精灵》 上海 吴晴

精灵：你的愿望是什么？

石子：(双眼呈桃心状)请……请给我签个名！



《霸王丸》 江苏 苏雷

石子：不知道这家伙用了多少发胶？

霸王丸：是天儿冷，冻上的！

石子：#@$! *& ……



《月华剑士》 上海 周佳卿

石子：画个故事吧，一定很好看。

《永远的伊苏之亚特鲁》 上海 千伊

石子：别以为全子埋那里就没人知道……群众的眼睛是雪亮的！0_0



《游骑兵》 湖南 刘劲

石子：呵呵……他可比咱家那位骨瘦如柴的游骑兵兄强壮多了。



《地仙女》 上海 远方

石子：请问你和土地爷是什么关系？

仙女：身高的关系！



杏 花 村

本店酒保：小马

千禧年的称谓是否合理，千禧年到底是哪一年，到现在仍然众说不一，但人们的心情是近乎一致的。今天我在网上看到了紫金山天文台关于 2000 年第一缕阳光在各主要城市出现时间的预报，而当你拿到这本杂志的时候，2000 年的第一缕阳光已经均匀播撒在世界各地，照耀了温暖了鼓舞了每颗翘首以待的心灵。有很多人订下了当地宾馆最东面的房间，或者入住城区最东面的宾馆，或者来到城市最东面的山冈，或者……干脆坐飞机到新西兰，就是为了这千年等一回的晨曦。现在的人们是讲求情调了，变得矫情了，还是缺少寄托了呢？

太阳照样升起，我们照样起居，杂志——你看到了，照样一月一期，呵呵。2000 年第 1 期杂志与去年相比，暂时没有大的变化。

祝所有《家用电脑与游戏机》的朋友——

新年快乐

北京赵锐

在此，我要先道一声："同志们辛苦了！"（众小编异口同声："为读者服务！"）

于是，我清了清嗓子，继续大放厥词："1999 年是继往开来的一年，也是跨世纪的一年。在这一年中，我们发扬了艰苦奋斗的精神，取得了物质文明和精神文明的双丰收。在新世纪伊始的 1900 年（Sorry，这是千年虫在作祟），我们要发扬成绩，力争把《家游》办成银河系发行量第一的杂志。所以，为了更好地促进工作，发给每人一样工具，大家一定要随身携带。"（众小编窃窃私语："手机？掌上电脑？……"）我神秘兮兮地："《新华字典》。"（众小编晕倒……）

祝《家》和万事兴！

赵锐朋友在信中希望他能成为 2000 年杂志的第一位客人，而加入"知己空间"的张晓楠也表示了同样愿望，欢迎你们！

吉林那志刚

12 期中的《夏末秋初》可谓一年之中的经典作品，十足的村上春树风格，且相较之下村上君的短篇还比不得这篇精彩呢。果然有人站出来证明，痞子蔡"村上风格"的《第一次亲密接触》只是浪得虚名。贵刊的综合性堪称无其他刊物可与争锋了，明年加油！

广东顺德林文涛

看了 11 期的《GAME 世界之死亡游戏》后，觉得有某种似曾相识的感觉。想了很久——这也是这么迟才写信的原因之一，终于让我想起来了，是 CLAMP 的《魔法骑士》。在《魔法骑士》中，CLAMP 用 RPG 的笔触诉说了一个反 RPG 的故事，世界并不应该由某位公主（王子……）一个人来承担。《GAME 世界之死亡游戏》也有类似的构思。在游戏栏目办得极好的《家用电脑与游戏机》中发表关于 GAME 的小说，主旨是游戏是虚幻的，人是要活在现实中的，真是令人叹为观止。逆反思维，创意，这些或许就是一般人所认为中国学生普遍缺乏的东西，在你们这里全有。真的相信中国的希望就在这些人的手中，你们是伯乐，他们是千里马！

我以为你们对杂志的评价实在是高了，但对那些优秀作者的评价并不为过。游戏与文学的天然血缘一定会造就出一代艺术新人的，希望《家游》在这个过程中能尽一份力。

天津 Hill

记得上次写信还是在一年前，主要是讨论有关盗版的问题，结果被痛骂了一顿，还连累了马兄，心里很过意不去。事隔一年了，我还是要向你说声抱歉，希望不要马上把我的信扔进纸篓。

我发现自己有的地方和玩家们不一样，一般玩家是两耳不闻窗外事，一心只玩游戏机，我却是家事国事天下事，事事关心，因此可能稍显个别。不过有时把游戏和其他事放在一起联想一下，会有十分有趣的结果。前不久我有幸参加了一个游戏迷的 Party，听到一段有意思的谈论，很想讲给你听。小店中有雅座单间吗？免得又被人指责。

那天的聚会上，一位老兄突然提出了一个很怪的话题——李洪志喜欢玩 RPG！在场者无不愕然。只听这位仁兄解释道，法轮功和 RPG 有很多相似之处。比如法轮功宣扬末世论，说地球要毁灭，大家想想，大部分 RPG 不是也这样设定吗？只不过要毁灭的不一定是地球而已。再比如李洪志说自己是"救世主"，请问在座哪位玩 RPG 时没扮演过此类角色？（言至此，只见无数香蕉皮苹果核纷纷向他招呼过去。那位仁兄轻功了得，居然轻轻闪过。不过他太托大了，本人抓起一把白瓜子用漫天花雨的手法打将过去，他到底没有躲开）再比如以前有很多人误入歧途，跟着李洪志走，请问诸位玩 RPG 时作为主角，不是也有大批死党追随，不也得到了许许多多 NPC 的信任？又比如法轮功公开与党和政府作对，而 RPG 中有时我们也要和"当局"对抗，只不过多数情况下他们代表邪恶，所以不堪一击。另外法轮功宣扬歪理邪说，李洪志称他有四大神通。请问诸位玩 RPG 时不都修炼过魔法、使用过奏柚符咒什么的？在座的精通地火水风四大系魔法的巫师不会少吧，说不定也潜伏着什么张洪志、王洪志呢！（几个铁杆 RPG 迷再也忍不住了，一起扑上去准备痛扁他，却被他用大力金刚指点住穴道）因此，李洪志肯定是 RPG 迷，当然他早 GAME OVER 了。说到此处，他忽然压低声音作神秘状宣布：据知情人透露，李洪志最近托人从国内给他买了一套《地下城守护者 2 中文版》，正在地下室苦苦修炼呢！（在座玩家无不捧腹）

此位仁兄的高论甚是奇特，恐属歪理邪说一流。本人不敢独享，在此讲给你听。店中酒客不少，就不再占用你的宝贵时间了，再会。

以我的并不宝贵的经验分析，这样的话是会有人听不惯的，但我很欣赏这位仁兄的想象力（还有他的轻功，不知可否闪过在下的酒箭呢^_^）。虽是游戏文字，却已将李某及其邪教组织尽情鞭笞；同时也再次提醒了我们，游戏中的合理往往是现实中的荒诞。

辽宁大连刘小畅

小马一定喜欢 FFⅧ，因为那里人们骑的是陆行鸟，不是马。

小马的 HP 一定达到 65535，因为小马是马。

小马的头发一定很乱，因为是鬃毛。

小马一定爱笑，因为……感觉。

小马一定很开心很幸福，因为很多人在祝福你。

Happy New Year!

谢谢，我和所有小编感谢读者朋友们的关心和祝福！在新的一年里，我们将以加倍的努力为大家带来更多的快乐！

节假日接踵而至，为此本期特增加"知己空间"，让朋友们多一些互相交流的机会。

1999 年第 11 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：

1. 攻略手记：泰伯利亚之日：雇佣兵的故事（不欣赏文章第 8 位）
2. 文渊阁：GAME 世界之死亡游戏
3. 特别企划：正版 VS 盗版（不欣赏文章第 7 位）

读者最不欣赏的文章：

1. 文渊阁：腐烂生存（最欣赏文章第 4 位）
2. 特别企划：爱愈深，痛愈深（最欣赏文章第 6 位）
3. 文渊阁：GAME 世界之死亡游戏

读者认为最好的彩页：泰伯利亚之日

读者最喜欢的 3 个栏目：

①攻略手记②佳作赏析③硬件兵工厂

读者不喜欢的 3 个栏目：

①阶梯教室②网络港口③文渊阁

1999 年第 11 期幸运读者名单

江苏无锡	杨 云	广西南宁	晏传亮
北 京	侯 霏	福建晋江	洪仲望
江苏苏州	陆允青	重 庆	范小可
天 津	郝晓雷	北 京	吴 昆
重 庆	谢湘川	辽宁朝阳	陈光宇
上 海	杨惟斌	河北保定	蒋 震
河北武汉	宋卫喜	陕西西安	王静晨
黑龙江伊春	闫小林		

1999 年第 12 期广告意见征答获奖名单

上 海	杨 骏	广东广州	方萱宇
贵州贵阳	刘 颢	四川绵阳	袁 龙
天 津	马 杰	北 京	张 弛
陕西安康	叶 楠	吉林长春	于东辉
四川成都	周 旭	陕西西安	曾永杰

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和 50 字左右的留言寄至"100037 北京 813 信箱《知己空间》"。职业、绰号（昵称）、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

张晓楠（♀18）
昵称：巧克力
星座：射手
地址：天津市和平区康乐里 2 门 301 室
邮编：300022
征友留言：音乐、游戏、漫画，你喜欢哪一个？尽管放马过来吧（本人要求心脏强健人士方可来信）！另外告诉你，我属神族哦（"神族"：神经病一族）！

胡昱（♀18）
地址：江苏镇江市东门坡 20 号 1 幢 406 室（2000 年 2 月后转为东门坡 16 号 501 室）
邮编：212003
征友留言：希望喜欢《心跳回忆》的玩友，尤其是喜欢镜魅罗的玩友给我来信。

詹妮（♀19）
昵称：宝宝
地址：辽宁省鞍山市第三职业中专微机 003 班
邮编：114031
征友留言：愿你我在信中编织一片星空，插上天使般的双翼，手挽手，采摘那颗属于你我的星星。

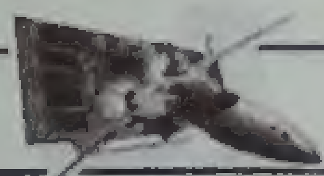
杨文安莉（♀17）
星座：天蝎
地址：重庆市旅游学校旅游部 2001 级 3 班
邮编：400080
征友留言：爱好玩电脑、溜冰、蹦迪、泡水吧。如你有缘看见了我的留言，请提笔与我交流，你一定会庆幸遇到了我。

蒋晓敏（♀19）
星座：天秤
地址：新疆昌吉市建设路 18 号五幢一单元 8 号
邮编：831100
征友留言：本人喜爱电脑，爱看有关电脑一类的书，爱 PC Game，爱听音乐。愿广交天下朋友。

徐斌（♀16）
昵称：monika
地址：天津市河北区增光道 13 号天津开发区中专涉外职专　中专文秘班
邮编：300250
征友留言：我爱好交友、电脑、美术、体育运动。人生很美好，前途很光明，珍惜你现在所拥有的，不要轻易放弃。

叶雅玲（♀16）
星座：双鱼
地址：福建省厦门市湖里中学初三 5 班
邮编：361006
征友留言：游戏带给你我欢乐，我希望我能带给你更多的欢乐。我用一颗真诚的心等待你的来信，远方的你是否愿意结识我这个喜欢音乐、漫画的女孩？

陈杨（♀16）
星座：水瓶
地址：四川维尼纶厂技校 98 级计算机班
邮编：401254
征友留言：世界上最可怕的不是困难，而是在困难时，没有支持你、帮助你的朋友。



任潇(♀17)
绰号：妖妖，蹀蹀
星座：天秤
地址：四川省攀枝花市矿务局一中高2001
邮编：617066
征友留言：我是个开朗、活泼的女孩。我愿把我的欢乐带给你，让你也灿烂起来。相信我吗？那就给我写信吧！

李金羽(♀15)
昵称：颖子
星座：魔羯
地址：重庆市高新区玉灵洞201#3－1#
邮编：400039
征友留言：爱音乐，爱交友，爱电脑游戏，只不过技术还太差，希望得到远方的你的指点。我最爱的还是足球，朋友来信吧，望我们能成为最好的知己！

陈莉(♀19)
星座：白羊
地址：甘肃省酒泉市教育学院计算机应用中专电中三
邮编：735000
征友留言：我是一个性格开朗的女孩，自己最大的爱好是欣赏音乐。愿天涯海角的朋友和我一同欣赏人生这首动听的歌。

鲁晓辉(♂19)
昵称：土豆
星座：白羊
地址：河南郑州升达大学90572#
邮编：450191
E－mail: xiaohui@ lu. com. cn
征友留言：一颗为游戏而跳动的心，一个以创作一流游戏为人生目标的人，在振兴中国游戏的漫漫长路上等你，不见不散。

赵维维(♂19)
绰号：豆奶(非性格如此，皆因名而累)
星座：天秤
地址：山东省济南市济南大学信息工程系99级计算机应用与维护(2)班
邮编：250013
E－mail: zhaoweiw@ sohu. com
征友留言：我是一个热情、豪放而又不失温柔体贴的boy，酷爱电脑，喜欢交友。愿结识各地的朋友，望我们成为知心伙伴。

王晓董(♂20)
绰号：翔龙
星座：处女
地址：河北省承德市86583部队警卫排
邮编：067000
征友留言：电脑给我的生活带来了乐趣，PC Game使我的生活不再枯燥。爱好游戏、运动、音乐、武侠和漫画的我，邀请你走进我的生活，愿意跟我谈心吗？

陈林(♂18)
昵称：Dekker
星座：天秤
地址：重庆市大渡口区锁口丘11栋16号
邮编：400084
电话：(023)68833450
征友留言：爱好电脑、赛车、音乐、旅游；性格开朗的我会用一颗真挚的心来对待每一位朋友，让我们相约知己空间！相信我没错的。

王菲(♂17)
星座：巨蟹
地址：河南省驻马店市2901123信箱
邮编：463000
征友留言：电脑是我的最爱。游戏是我的天堂，音乐使我走入梦境，这一切都是电脑所给我的。希望志同道合的地球人能成为我的知己，来信一律通吃！

李文康(♂21)
昵称：小文
地址：湖北教育学院洪山教学部经济管理系9804班(至2000年6月)
邮编：430070
征友留言：千里难寻是朋友，千金难买是真情；爱好就在大名中，擅长Computer& Dance的男孩等待你的信鸽！

黄全喜(♂17)
昵称：喜子
星座：射手
地址：湖北省武汉市桥口区罗家墩34号水运二船厂
邮编：430034
E－mail: hqx2000@ 21cn. com
OICQ: 877360
征友留言：没什么好说的，只要你"狂爱"着这本杂志，我们就是同路人，跟我联系吧！

张冉(♂17)
星座：巨蟹
地址：北京市海淀区外语电子职业高中高三电(2)班(至2000年5月)
邮编：100083
征友留言：字数有限，爱好无限，欲知本人详细情况请快快来信。

魏文青(♂20)
昵称：小宝
星座：水瓶
地址：江西省九江县消防大队
邮编：332100
征友留言：我是一名公安武警消防战士，喜爱PC、和朋友一起交流感情。希望能与远方的朋友互通有无。

郭昊(♂16)
昵称：耗子
地址：吉林省长春市第五中学初三·一班(至2000年6月)
邮编：130061
E－mail: cchz@ sohu. com
征友留言：本人喜欢动、漫、游戏(TV& PC)和电脑，其中电脑出道较早，大概从小学二年级就玩上了，至今也可算老鸟啦。愿结交江湖上的才子佳人，本人来信必复（仅限E－mail）！

聂晶(♂20)
星座：金牛
地址：北京市朝阳区大屯路北沙滩感光化学研究所
邮编：100101
E－mail: niejing@ btamail. net. cn
征友留言：我非常喜欢电脑游戏、Internet和足球，希望能结交喜爱《家游》的朋友。

知己便条

★一年前我在知己空间认识一位笔友，通信一年后，突然杳无音信，希望能借宝地登一篇寻人启示。笔友外号：AMMON(她见了一定会知道的)，原来在福建省建瓯市。我的地址为：云南大学信计学院96级电信专业 吴杰收，E－MAIL: wuguji@ ynmail. com。

国内统一刊号：CN11－3450/TP

定价：6.80 元